



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 097 SUR CDMX

**TESINA
ENSAYO**

**EL JUEGO Y EL CANTO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA,
PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**QUE PRESENTA:
Gabriela Herrera Nava**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
Licenciatura en Educación Preescolar**

Ciudad de México, a 1 de octubre de 2020

ÍNDICE

Contenido	
INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I	8
LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO	8
1.1. LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DENTRO DEL SISTEMA EDUCATIVO MEXICANO	9
1.2 LOS APRENDIZAJES CLAVE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	23
1.3 LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	26
CAPITULO 2.	32
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DESDE LA VISIÓN DE JEAN PIAGET, DAVID P. AUSUBEL Y JEROME BRUNER	32
2.1 CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE	33
2.2 CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL	39
2.3 EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.	48
CAPITULO 3.	55
LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	55
3.1 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES	56
3.2 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES	64
CAPÍTULO 4.	70
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE PUEDE UTILIZAR LOS CANTOS Y JUEGOS INFANTILES.	70
4.1 CONCEPTO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA	71
4.2.1 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE DEL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA VISIÓN DE JEAN PIAGET.	74
4.2.2 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DESDE LA TEORÍA DE JEROME BRUNER	78
Los tres modos de representación de la realidad según Bruner	80
4.2.3 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SEGÚN DAVID AUSUBEL	85
4.3 PLANEACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	90
4.4 TIPOS DE JUEGOS Y CANTOS COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA	104
¿Cómo ayudan las canciones infantiles?	115

CONCLUSIONES	118
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, me ha dado la oportunidad de continuar mis estudios, carrera y brindarme la oportunidad de obtener un grado académico más en mi vida del cual me siento orgullosa y segura que será de provecho y prosperidad en mi porvenir.

A mis padres y hermanos por brindarme ayuda y confianza en el desarrollo de mi carrera, porque son la razón de sentirme orgullosa de culminar mis estudios, gracias a ellos por confiar siempre en mí.

A mis amigos (as) por brindarme su ayuda y su apoyo en los momentos que solicite un favor, gracias a todos por estar allí cuando más los necesite.

A mi asesora quien ha sido mi guía en este en este complicado proceso, es cierto que no ha sido nada fácil ni mucho menos, sin embargo, gracias a su ayuda, esto ha sido un tanto menos complicado y el resultado ha sido espectacular y una gran parte de este excelente trabajo se lo debo a usted.

“Que Dios la bendiga”

INTRODUCCIÓN

Durante el tiempo que llevo laborando como Asistente Educativo de Preescolar, alrededor de 12 años, he observado que en el trabajo que se desarrolla en el aula, los niños disfrutaban enormemente de los cantos y juegos, independiente de que estos se utilicen para trabajar algún tema del programa; por lo cual tuve a bien tomar la iniciativa de insertar en la dinámica de clase de manera cotidiana un canto o un juego de acuerdo a la temática que se iba a desarrollar; y cabe señalar que dicha actividad llevaba como fin contribuir a que los niños obtuvieran los aprendizajes esperados de una manera más significativa.

Subrayando lo ya referido, el hecho de observar el disfrute y el significado que presenta para los alumnos la ejecución de alguna actividad en que el juego y el canto se insertaban como estrategia o apoyo a la temática a abordar o simplemente el juego y canto como actividad en sí misma.

Con lo antes expuesto, el presente trabajo tiene el propósito de presentar a los docentes que el juego y el canto son posibles de ser una estrategia de enseñanza o estrategia didáctica factible, favorable y por consecuencia recomendable para el trabajo de temáticas en la Educación Preescolar.

El trabajo se divide en cuatro capítulos, en el primero titulado La Educación Preescolar en México, se habla sobre lo que es el nivel educativo de Prescolar dentro del Sistema Educativo Mexicano, su importancia, su estructura, sus campos formativos, etc.

En el segundo capítulo denominado La importancia del Juego en el Aprendizaje desde la visión de Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner, se señala el concepto del juego y la importancia de éste en el aprendizaje desde la perspectiva de los autores señalados, así como las características del juego, las conexiones entre el juego y del desarrollo intelectual, como también la Clasificación de los Juegos en la Educación Preescolar.

En cuanto al tercer capítulo: Los Juegos y los Cantos Infantiles en la Educación Preescolar se hace mención de la caracterización de estos y la importancia que tienen estos en la Educación Preescolar.

Con respecto al cuarto y último capítulo: Estrategias Psicopedagógicas en las que se puede utilizar los Cantos y los Juegos, se hace referencia al concepto de Estrategia Didáctica y todo lo que ella implica. Dicha concepción desde la visión de varios autores, haciendo hincapié en la importancia del Canto y Juego como Estrategia Didáctica dentro del trabajo que se realiza en Educación Preescolar.

Es importante señalar que lo aquí se comparte no es una novedad o un gran descubrimiento dentro del ámbito de la enseñanza y aprendizaje con los alumnos de este nivel educativo, pero es cierto también y así los hago patente, que desde la propia reflexión que en mis años de docencia he realizado, ésta ha sido un área de oportunidad que he ido puliendo y que me ha traído resultados eficientes en el aprendizaje que hacen los niños de ciertos temas que se trabajan en Preescolar y que me ha llevado a poder decir que utilizar el juego y el canto como estrategia didáctica incentiva y motiva un aprendizaje con mayor significado.

En este contexto señalo la preocupación de María Montessori por estimular el desarrollo integral de la personalidad del niño, de forma tal que le permita llegar a la adultez como una

persona creadora, madura y feliz. Ella consideraba que el proceso de aprender tiene tres aspectos fundamentales: el cerebro, los sentidos y los músculos y que todos ellos deben cooperar para que tenga lugar el aprendizaje.

CAPÍTULO I
LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN MÉXICO

1.1. LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DENTRO DEL SISTEMA EDUCATIVO MEXICANO

Se pensaría que está por demás mencionar sobre la importancia de la Educación Preescolar en México y sobre las políticas educativas en las que suscribe dentro del Sistema Educativo Mexicano, pero no es así, tener claridad de ello, es tener una visión global de la pretensión que se tiene de educar a un ciudadano Mexicano para el mundo, y cuál es entonces el continuo que debe llevar desde su educación inicial hasta su educación universitaria y subsiguiente, de ahí que se señala que la Educación es un Derecho para todos, así lo establece nuestra Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su Artículo 3 constitucional, y que a la letra dice:

“Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias”. (Reformado mediante decreto publicado el 10 de junio de 2011)

Cuando se habla de construir aprendizajes significativos, se entiende que tal hecho se da en un proceso armonía donde el docente comprende el desarrollo del niño desde todas sus perspectivas, de ahí que el hecho de citar también lo siguiente:

“La Educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia. (Adicionado mediante decreto publicado el 26 de febrero de 2013), decreto por el que

se reforman los artículos 3o. en sus fracciones III, VII y VIII; y 73, fracción XXV, y se adiciona un párrafo tercero, un inciso d) al párrafo segundo de la fracción II y una fracción IX al artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

Dentro del trabajo que he venido realizando en mis años de docencia y que pongo evidencias de ello en este documento, esta cita me hace sentido, dado que he aprendido y así lo he ido incorporando a mi labor cotidiana, buscar los elementos necesarios que garanticen dicha armonía. Adicional a ello considero necesario subrayar la obligatoriedad de la educación preescolar, que ciertamente se contempla dentro del tercero constitucional.

“el tener acceso a la educación en los primeros años, además de representar el goce de un derecho humano universal, mejora el bienestar de los niños, especialmente en los países en desarrollo.”

El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos. Si bien es cierto que en el estado garantiza la calidad de la educación tal y como se señala en el párrafo anterior, cierto también que las propias instituciones públicas y privadas, y en particular lo docente tenemos también la obligación de buscar los medios óptimos que nos ayuden a lograr que nuestros educandos aprendan. Esto desde un contexto específico y con las limitantes que se tienen desde lo personal e institucional; por ello también menciono la obligación que tiene el estado de garantizar la constante capacitación, actualización y/o profesionalización de los docentes sobre todo de inicial y preescolar, desde mi experiencia

hay algunos sectores y contextos que están olvidados, sobre todos los que se encuentran en zonas menos favorecidas económicamente.

Es también conveniente señalar la forma en que nuestro País ha organizado sus Sistema Educativo considerando los siguientes niveles: Educación Básica (Inicial, Preescolar, Primaria y Secundaria), Educación Media Superior, Educación Superior.

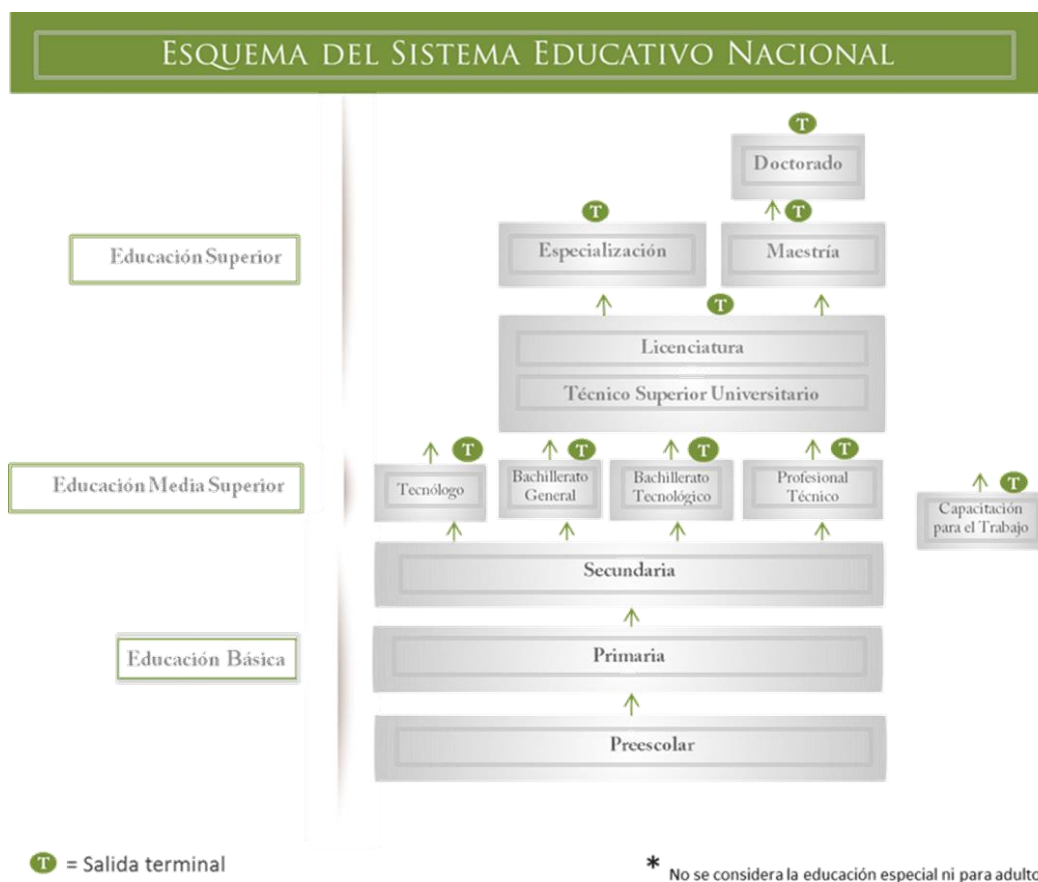
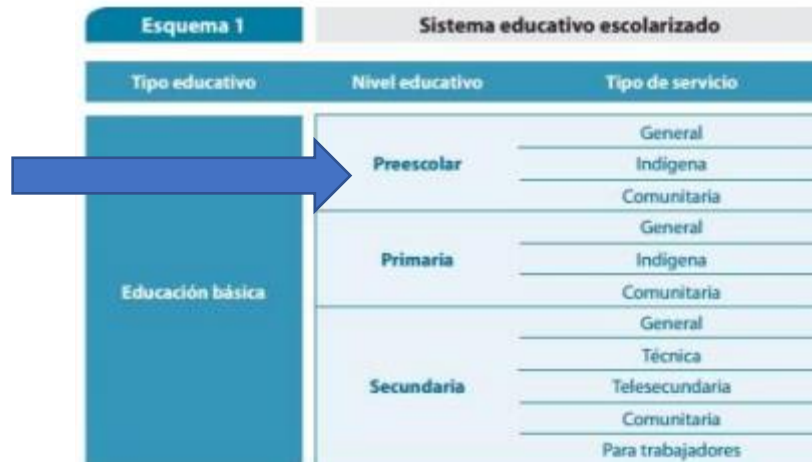


Figura 1 Esquema del Sistema Educativo Nacional



De hecho, también cabe señalar que la SEP en el libro de Aprendizajes Clave 2017 (pp. 55-57), hace mención que la Educación Básica y la Educación Superior conforman la Educación Obligatoria.

En el caso de la Educación Básica que es donde laboro, abarca la formación escolar de los niños desde los tres años a los quince años de edad y se cursa a lo largo de doce grados, distribuidos en tres niveles educativos: tres grados de educación preescolar, seis de educación primaria y tres de educación secundaria, mi participación se centra en la Educación Preescolar.

En relación con la Educación Preescolar (Álzate, 2003, citado por Leyva 2011, pp. 17) menciona que.

“La Educación Preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognitivos, sicomotriz, socio –afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas”

Ahora bien, centrándose en el nivel educativo donde realizo mi labor cotidiana que La Educación Preescolar es importante especificar las etapas que se consideran en ella. En este nivel se observan cuatro etapas:

- La primera etapa va desde cero a los tres años y es la de más cambios en el ser humano, entre los tres y los cuatro años de edad, el año transicional entre la educación inicial y la educación preescolar, los niños están más activos y disfrutan aprendiendo nuevas habilidades, sus destrezas lingüísticas se desarrollan rápidamente, su motricidad fina manos y dedos avanza notablemente, se frustran con facilidad y siguen siendo muy dependientes, pero también comienzan a mostrar iniciativa y a actuar con independencia.

De ahí que con base en lo antes señalado considero que esta es una de las etapas más importantes del niño ya que en los primeros años de la infancia es cuando las experiencias y las interacciones con madres, padres, miembros de la familia y otros adultos influyen sobre la manera en que se desarrolla el cerebro del niño, también es la etapa en que se va apropiado de un lenguaje, formas de comportamiento y otros elementos que los irán construyendo como **persona en un entorno específico**.

- Durante la segunda etapa, que comprende del segundo grado de preescolar al segundo grado de educación primaria, hay un importante desarrollo de la imaginación de los niños; tienen lazos de atención más largos y de mucha energía física. Asimismo, este es el periodo de apropiación del lenguaje escrito, en el que se enfrentan a la variedad de sistemas de signos que lo integran y tienen la necesidad de interpretar y

producir textos, también crece su curiosidad acerca de la gente y de cómo funciona el mundo.

- A partir de la tercera etapa que consta de los últimos grados de educación primaria, los niños van ganando independencia respecto los adultos; desarrollan un sentido del bien y el mal, también comienza su percepción del futuro y tienen mayor necesidad de ser queridos y aceptados por sus pares. Se observa que desarrollan un sentido de grupo y es momento de afianzar las habilidades de colaboración mostrando gran potencial para desarrollar sus capacidades cognitivas.
- La cuarta etapa abarca los tres grados de educación secundaria y el comienzo de la educación media superior. Varios autores dicen que es un momento de afianzamiento de identidad, se observa y se vivió en carne propia que en esta etapa los jóvenes disfrutan de compartir tiempo y aficiones con sus pares; buscan mayor independencia de los adultos y están dispuestos a tomar mayores riesgos. Se identifican con los adultos distintos de sus familiares y pueden adoptarlos como modelo. Aunque les cuesta trabajo la comunicación directa con sus mayores, pero desarrollan capacidad argumentativa y se valen del lenguaje para luchar por las causas que les parecen justas, de ahí que cuestionan reglas que antes seguían. Y por último y es más que evidente van teniendo un desarrollo físico muy notable y desarrollan sus caracteres sexuales secundarios.

Soto (1999), menciona ciertas características del Niño en Preescolar:

- . - El niño preescolar es una persona que se expresa, a través de distintas formas

- . - Se alegra y expresa un profundo interés y curiosidad por conocer, indagar, explorar
- . - Es notable su necesidad de desplazamiento físico
- . - Sus relaciones más relevantes se dan con las personas que los rodean, de quienes demandan su constante reconocimiento, apoyo y cariño
- . - El niño tiene impulsos agresivos y violentos, se enfrenta, reta, necesita pelear y medir sus fuerzas; es competitivo.

El juego es el espacio donde se experimenta la vida, es el lugar donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa.

- . - El niño expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones a través del juego, lenguaje y creatividad.

Debo decir que, al citar a Soto García Patricia, es que coincido con ella, no solo porque en primer lugar es una compañera egresada de la misma Institución (UPN), que, como este trabajo, ella también considero trabajar bajo la línea de juegos y cantos en Educación Preescolar y que experimenta como yo lo que se enuncia. Mi experiencia en preescolar me ha da sustancia para decir que efectivamente el niño expresa de manera libre y voluntaria sentimientos, pensamientos, ideas, impulsos, fantasías, ideales, frustraciones, enojos, malestares, etc., cuando se ponen en una lógica de juego y creatividad.

Que está en constante demanda de aprobación, reconocimientos y apoyo. Que sus expresiones son genuinas y que busca incansablemente pero involuntario pasar de una etapa a otra. No con este quiero decir que no existas pequeños que tengan ciertas problemáticas,

algunas muy específicas con relación a comportamientos y que son producto de situaciones familiares.

Ahora bien, a continuación, se hacen señalamientos con relación al niño y las características y desarrollo de su pensamiento y que en lo cotidiano del trabajo con los alumnos se da garante de ello.

Características del pensamiento:

Este pensamiento es previo a la lógica del adulto y tiene las siguientes características:

- Animismo: el niño atribuye vida a los objetos
- Antropomorfismo: el niño atribuye características humanas a los objetos o animales
- Realismo: el niño confunde el mundo interno como externo. Materializa su pensamiento y piensa que lo que sirve a él le puede servir a otros. Se le dificulta comprender lo real con lo fantástico.
- Sincretismo: el niño capta lo global sin considerar las partes
- Yuxtaposición: el niño concentra las partes dentro de un todo, se produce el efecto contrario al sincretismo, se concentra las partes dentro de un todo

De igual manera, se observa la pertinencia de describir las características de personalidad, cierto que en este punto se hace el señalamiento que son generalidades emergidas de diferentes aportaciones teóricas y que no necesariamente se dan con precisión en los niños, dado que sus contextos familiares y sociales también incluyen en este rubro.

Características de Personalidad:

- Egocentrismo: es un rango característico de la personalidad del niño, no diferencia entre el yo y el no yo; por ello se expresa de un modo egocéntrico, por dicha razón no puede entender otros puntos de vista ni ponerse en el lugar de otro y se siente el centro de lo que los rodea.
- Sensibilidad sensorial: muy sensibles reaccionan con fuerza a las variaciones (incluso las más leves) de sabores, texturas, luces, olores y temperaturas, con lo que son más propensos a las manías. Como contrapartida, más tarde serán personas muy detallistas y sensibles. Por ahora no les torturemos imponiéndoles muchos más cambios de los que pueden soportar.
- Adaptabilidad: se adaptan fácilmente a los cambios son una bendición, pero los padres deben recordar que, como todos los de esta edad, también ellos necesitan estabilidad y rutinas

Así mismo la (SEP, 2017, pg. 156), considera que cuando los niños ingresan a la Educación Preescolar, tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades, por lo cual cursar una Educación Preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de la educación primaria ya que tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social, como los siguientes:

- Oportunidades para extender sus ámbito de relaciones con otros niños y adultos en un entorno de seguridad y confianza , de contacto y exploración del mundo natural y social , de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano , de ampliar

su conocimiento concreto y de acerca del mundo que lo rodea y desarrollar las capacidades para obtener información intencionalmente ,formularse preguntas, para poner a prueba lo que saben y piensan, deducir y generalizar , reformular sus explicaciones y familiarizarse con la lectura y la escritura como herramientas fundamentales del aprendizaje.

- En los juegos, la convivencia y las interacciones entre pares construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.
- Aprenden que las formas de comportarse en casa y en la escuela son distintas y están sujetas a ciertas reglas que deben atenderse para convivir como parte de la sociedad.

Con todo lo anterior señalado debo subrayar lo que indiqué al inicio del párrafo con otros elementos del lenguaje pero con la misma intención, el hecho de revisar un bagaje teórico me ha permitido tener elementos no solo de contrastes con mi cotidianidad, sino observar que en ocasiones los hechos que se describen desde la teoría no siempre se presentan en los niños de manera tácita, el contexto familiar, educativo y social en donde se mueven condiciona.

Si me es posible decir que los niños en educación preescolar, en dicha etapa aprenden a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, y en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender, pero asimismo adquieren confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

Su curiosidad e interés de explorar nuevas cosas hacen que estos desarrollen el gusto por adquirir nuevos conocimientos como la lectura, y así usen diversos tipos de texto y sepan para que sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura, el uso del razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Como también se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleve a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.

En esta etapa también los niños se apropian de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

De igual manera en esta etapa los niños desarrollan la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Para enfatizar la relevancia del Juego con el Niño es conveniente señalar las características del niño en educación preescolar, para poder entender y comprender su desarrollo físico, social, emocional y la manera en la que evoluciona este y como docentes hacer un mejor trabajo pedagógico.

Dentro de la educación preescolar, el niño aprende a relacionarse con otros, a desarrollar la responsabilidad, la solidaridad y la importancia de respetar las reglas y las normas, además de una serie de hábitos que forjarán su carácter, todo ello en un ambiente lúdico y grato que le proporcionarán confianza y seguridad en sí mismo.

Un centro de Preescolar, además de ofrecer actividades estructuradas en un ambiente controlado, puede ayudar a detectar anomalías físicas o psíquicas, que podrán ser canalizadas y tratadas a tiempo por especialistas.

Es en Preescolar donde los niños empiezan a dejar de lado su egocentrismo porque se dan cuenta de que el mundo no gira alrededor de ellos y que hay otras personas a las que debe considerar y respetar. Es el lugar donde aprenden a ser más independientes y autosuficientes porque no están los padres para ayudarlos, por tanto, no les queda más remedio que hacerse cargo de sus propias cosas y aprender a pedir ayuda. Además, en el área cognoscitiva, los niños terminan el Preescolar sabiendo leer, escribir y calcular operaciones sencillas. Es importante destacar los Propósitos de la Educación Preescolar ya que en ellos están los

rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica, y que como docentes tenemos que lograr que se cumplan en cada uno de nuestros alumnos: los cuales señala la (SEP, 2017 p.157),

Los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora. Se espera que el niño en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad (general, indígena o comunitaria), viva experiencias que contribuyan sus procesos de desarrollo y de aprendizaje y que gradualmente:

- ADQUIERAN CONFIANZA PARA EXPRESARSE,
- USEN EL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO
- SE INTERESEN EN LA OBSERVACIÓN DE LOS SERES VIVOS
- SE APROPIEN DE LOS VALORES Y PRINCIPIOS
- DESARROLLEN UN SENTIDO POSITIVO DE SÍ MISMOS
- USEN LA IMAGINACIÓN Y LA FANTASÍA
- TOMEN CONCIENCIA DE LAS POSIBILIDADES DE EXPRESIÓN

En una generalidad, estos propósitos tienen como fin último el propiciar el desarrollo integral y armónico del niño a través de los campos formativos de desarrollo personal y social, y la responsabilidad de su ejecución recae en nosotros los docentes, nuestro trabajo consiste en lograr alcanzar el máximo desarrollo posible de cada niño y niña considerando este desarrollo como integral, que incluye lo intelectual, lo afectivo emocional, los valores, las actitudes, las formas de comportamiento y lo físico, es decir, el inicio de la formación de la personalidad, que le ayudará a pasar a la siguiente etapa de su vida que es el ingreso a la educación primaria,

pero que el haber logrado estos propósitos en realidad le ayudará en todas las demás etapas de su vida

1.2 LOS APRENDIZAJES CLAVE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

No es dudar que la educación en México ha tenido importantes cambios en los últimos años, durante mi formación en la UPN escuchaba decir de mis catedráticos que los cambios que se van originando en el ámbito educativo tienen como objetivo el hecho de desarrollar en los niños un aprendizaje y un conocimiento que les den las herramientas necesarias para enfrentar los retos actuales durante su vida adulta, mismo aseveramiento que escucho en los cursos de actualización que mi institución imparte y que bien está decirlo estoy en acuerdo; dado que por lo menos y hasta donde es posible es lo que intentamos hacer los docentes con nuestro diario quehacer docente.

Asimismo, otro objetivo de la educación en México es lograr una sociedad justa e incluyente, y para ello es necesario que los alumnos desarrollen competencias, actitudes valores, habilidades y aprendizajes claves para aplicarlos a lo largo de la vida. Por supuesto que como docentes tenemos que esforzarnos por lograr que este objetivo se cumpla y por supuesto que toda sociedad humana quiere vivir en un ambiente de justicia y de paz, y una de las formas en que se puede ir generando conciencia y praxis de estos dos valores es a través de la educación, de ahí que nuestro deber como docentes es dar garantías a través de nuestro proceso de enseñanza que esto se lleve a cabo.

Para desarrollar este tipo de competencias el nuevo modelo educativo incluye una serie de aprendizajes que los alumnos deben cumplir y que se denominan aprendizajes clave.

Los Aprendizajes Clave, de acuerdo con la Secretaría de Educación Pública son el conjunto de actitudes, valores, habilidades y conocimientos básicos que se desarrollan en la escuela

para ayudar al crecimiento integral del alumno, y en caso de no ser aprendidos provocaría deficiencias importantes que dificultarían la vida adulta del estudiante.

A través de los Aprendizajes Clave el estudiante tendrá la capacidad de desarrollar un proyecto de vida evitar el riesgo que sea excluido socialmente por no contar con las habilidades para desarrollarse en sociedad.

La función de la Educación Preescolar es favorecer en los niños el desarrollo del lenguaje y el pensamiento, claro está también el hecho de la formación de valores y actitudes favorables que permitan una sana convivencia.

Para ello se ha organizado curricularmente en tres Campos de Formación Académica y Tres Áreas de Desarrollo personal y Social mismas que en su ejecución recobran significados de apropiación para el educando.

CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA	ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL
Lenguaje y Comunicación	Educación Socioemocional
Pensamiento Matemático	Artes
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Educación Física

Dentro del trabajo que se hace en estos campos de formación académica y desarrollo personal y social bueno es señalar las características que se contemplan en los Aprendizajes Esperados son:

- Respetan las características de los niños y se centran en el desarrollo de sus capacidades.

- Su presentación no obedece una secuencia lineal.
- Están planteados para ser logrados al finalizar la educación preescolar.
- Están organizados en congruencia con los de educación primaria y secundaria.

Las características mencionadas desde mi particular punto de vista las debemos tomar los docentes como una guía que nos permite orientar a los educandos en el tránsito por profundizar, ampliar y enriquecer sus experiencias para que desafíen su inteligencia. También intentar el desarrollo en ellos (los educandos) de procesos reflexivos y de interacción mediante oportunidades y experiencias que estimulen la utilización de los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que implican los aprendizajes esperados y donde el juego y el canto pueden ser esas oportunidades y experiencias vertidos en una estrategia de aprendizaje.

El juego y canto como ya lo mencioné son las vías para lograr de manera integral los aprendizajes esperados, ya que a través de estos, además de dar alegría a los niños, fortalecen sus destrezas, habilidades, valores y actitudes que son necesarias para el desarrollo del niño en esta etapa de su vida.

Considero adicionalmente que el canto y el juego tienen un vínculo en los procesos de creación, imaginación y fantasía que motivan a los niños a explorar y descubrir, y con esta motivación los niños tendrán un aprendizaje con mayor significación.

Debo decir que la propuesta que estoy trabajando si bien atraviesa por todos los campos formativos y áreas de desarrollo prevalece en el área de las artes y la educación física, dado que estamos hablando de cantos y juegos, mismos que tienen que ver con la música y la motricidad (la educación física), pero se subraya que aunque se centren en dichas áreas, en el momento de ser utilizadas para generar o afianzar aprendizajes se convierten en estrategias y lo que se intenta provocar es que a través de una manera dinámica, lúdica, alegre, fantasiosa, el alumno logre entender y comprender el trayecto por el que se aprende y al final reconocer el producto de ese trayecto que es el aprendizaje de la temática establecida desde el propio programa.

1.3 LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Los primeros años de vida son de vital importancia para el desenvolvimiento personal y social del niño, ya que permite desarrollar su identidad, adquirir habilidades, conocimientos y capacidades fundamentales con los cuales podrán integrarse a la vida social.

La importancia de la educación preescolar se concentra en brindar oportunidades de convivencia , aprendizaje, así como la misión de formar individuos autónomos, responsables y críticos, tiene la finalidad como ya se ha dicho en párrafos anteriores de crear en el niño un proceso de estructuración de pensamiento, de la imaginación creadora, y favorecer el proceso de maduración del niño de una manera lúdica y estética , así como la iniciación de deportiva y artística, como también el crecimiento socio afectivo y los valores.

De igual manera se pretende enseñar a los niños hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad, cooperación y conservación del medio ambiente.

Como docente de educación preescolar considero que debemos buscar estrategias para promover un aprendizaje sólido en los alumnos, unas de ellas el juego y el canto, ya que el movimiento que se genera con este tipos de actividades les permite ir descubriendo y desarrollando sus capacidades motoras y su necesidad de conocer más elementos del mundo que le rodea, y dentro de lo posible solucionar problemas que los enfrenta, los lleva a explorar y experimentar y crear sus propias ideas y conclusiones.

La Educación Preescolar tiene como objetivo principal la formación de las bases para una enseñanza integral. En el Jardín de Niños en el que laboro tratamos al alumno fuera de su contexto familiar, le ofrecemos una visión más amplia de lo que es la sociedad, aprende de la diversidad que observa en su aula con cada uno de sus compañeros, intercambiando ideas y descubriendo cosas sorprendentes. De ahí que haga referencia a un dicho japonés que menciona Umayahara Mami(2004)el cual dice, el alma de los 3 años se mantiene hasta los 100 años, lo cual significa que la personalidad e inteligencia formada durante la infancia se mantiene a lo largo de la vida. Las investigaciones en neurología y psicología cognitiva han mostrado evidencias irrefutables sobre la importancia de los estímulos en la primera infancia, ya que es durante los primeros años de la vida –particularmente los primeros 2 años– cuando unos 100.000 millones de células cerebrales del niño al nacer forman billones de conexiones. Si bien los genes determinan alguna parte de estas conexiones, los estímulos que el niño recibe de su entorno influyen de modo determinante en su desarrollo posterior, tanto físico como psicosocial y cognoscitivo

Retomando unos aspectos importantes de Alcadia García Socorro (2009), donde en su tesis sobre la importancia de la Obligatoriedad de la Educación Preescolar, menciona que el nivel Preescolar, es un nivel de preparación que facilita al niño su acceso al nivel primaria, estableciendo fundamentalmente el socializar y a desarrollar sus capacidades y destrezas de los educandos a través de diferentes actividades escolares que implementen en las áreas de trabajo: gráfico plásticas, dramatización, juegos, naturaleza, ciencia, biblioteca, construcción y música; estas actividades van encaminadas a lograr una integración y continuidad en el aprendizaje.

Considero que la obligatoriedad de la educación preescolar es importante ya que en esta etapa los niños demuestran que su capacidad para aprender es más intensa, pues en esta etapa el desarrollo neurológico está caracterizado por una mayor flexibilidad y un acelerado crecimiento, y así mismo se logra un gran desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales, lingüísticas y emocionales.

No olvidar que en Preescolar donde los niños empiezan a dejar de lado su egocentrismo porque se dan cuenta de que el mundo no gira alrededor de ellos y que hay otras personas a las que debe considerar y respetar. Es el lugar donde aprenden a ser más independientes y autosuficientes porque no están los padres para ayudarlos, por tanto, no les queda más remedio que hacerse cargo de sus propias cosas y aprender a pedir ayuda. En el área cognoscitiva, los niños terminan el preescolar sabiendo leer, escribir y calcular operaciones sencillas.

Por su parte Alcadia, (2009, pp. 40-41), también hace mención que desde el 25 de Septiembre de 2001, en la Cámara de Diputados, la C. Celita Alamilla Padrón diputada del grupo

parlamentario, del Partido Acción Nacional, destacó que la Educación Preescolar es el primer nivel educativo de formación de la persona y entre sus objetivos hacia la niñez persigue los siguiente (iniciativa de reforma al artículo 3°, septiembre ,2001):

- Propiciar y encauzar científicamente, la evolución armónica en esta etapa de su vida.
- Favorecer su maduración física, mental y emocional.
- Brindarles la oportunidad de su socialización, su creatividad y su disposición al trabajo intelectual y cognitivo.
- Vigilar, prevenir y atender oportunamente posibles detenciones o alteraciones en su proceso normal de desarrollo.
- Lograr la incorporación natural al siguiente nivel educativo, para un mejor aprovechamiento de sus destrezas físicas e intelectuales para la educación posterior.
- Fomentar su progresiva interacción con el medio circundante y aprovecharlo a la comunidad de la que forma parte, como elemento activo.
- Coadyuvar a la maduración progresiva del pensamiento, de la prelectura y la pre escritura, el análisis, el razonamiento; así como la abstracción y la construcción de conceptos que, integrados, le hará fácil el manejo cotidiano de su vida, favoreciendo su desempeño escolar futuro.

En pocas palabras la educación preescolar es importante ya que está en niño adquiere nuevos conocimientos y habilidades mismas que influyen en el resto de su vida.

Así mismo la Educación Preescolar es una oportunidad para que niñas y niños aprendan y razonen los fundamentos de los valores y los comportamientos sociales que lo acompañaran a lo largo de su vida, y comiencen a abrir sus mentes bajo la guía de educadores capacitados

en el desarrollo infantil. Por medio de áreas recreativas, arte, la música, la alfabetización y el comienzo de los estudios de matemáticas, los niños preescolares aprenden a cooperar, hacer amigos, hacer preguntas, usar la imaginación, construir el auto-respeto y usar sus cuerpos con confianza. La Educación Preescolar es el lugar crucial para enfatizar la equidad en un mundo diverso, y donde se aprende la aceptación y la inclusión.

De acuerdo con el estudio “La Educación Preescolar en América Latina”; realizado por Robert Myers, se han hecho descubrimientos donde se demuestra que los programas orientados a la niñez traen consigo grandes beneficios, no solo en términos individuales e inmediatos, sino también en términos sociales, a lo largo de toda su vida en cuanto habilidades para contribuir a la familia, la comunidad y el futuro de la nación. (Retomando de <http://www.diputados.gob.mx/sía/coord/refcostiviii/html/052.htm>)

La Educación Preescolar tiene una importancia de primer orden dentro del Sistema Educativo, por lo efectos multiplicadores que genera en otros ámbitos de la sociedad.

En esta misma lógica la SEP (2017) en la página 48 menciona que:

La Educación Preescolar desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral y equilibrado de los niños y niñas ya que esto se debe promover en los niños la socialización y la afectividad, el desarrollo de las capacidades comunicativas del pensamiento matemático, el conocimiento del entorno natural y social, el desarrollo físico y psicomotriz, así como la expresión y la apreciación artística, mejorando sus características de espacio de convivencia libre tolerante y estimulante que contribuya de forma firme a su desarrollo. De ahí que mi

propuesta contemple ese desarrollo integral a través de elegir al juego y al canto como estrategias de enseñanza que se trabajen tanto para los campos de aprendizaje como para las áreas de desarrollo.

En resumen, como señala Alcadía García (2009), la Educación Preescolar permite a los niños su tránsito de un contexto familiar a un ambiente social de mayor diversidad y nuevas exigencias. La posibilidad de interactuar con otros niños de su misma edad ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en el desarrollo infantil, porque permiten desarrollar la potencia del niño y fortalecer sus capacidades.

Con base a lo anterior señalado considero que el desarrollo del niño en edad preescolar se basa en los logros, las posibilidades y la gama de oportunidades que tiene a su alcance para llevar a cabo distintas tareas como: imaginar, observar, descubrir, explorar, crear, experimentar, analizar, expresar, jugar, entre muchas más que se construyen y transforman a lo largo de tres años de su vida, durante los tres grados que conforman la educación preescolar.

Creo de vital importancia que cada uno de los niños y niñas deben recibir una educación preescolar de calidad para tener y favorecer un desarrollo óptimo en todas las áreas de su vida y que de esta manera tenga las herramientas necesarias para enfrentarse a su realidad en un mundo en constante movimiento.

Es necesario mencionar que toda lo que brinda la educación preescolar dentro de la escuela para el desarrollo y bienestar del niño se debe fortalecer con el apoyo de los padres de familia, por ello debe establecerse una armonía y complicidad en el triángulo educativo, donde se encuentran inmersos, padres, maestros y alumnos.

CAPITULO 2.
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
APRENDIZAJE DESDE LA VISIÓN DE JEAN
PIAGET, DAVID P. AUSUBEL Y JÉRÔME BRUNER

2.1 CONCEPTO E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Es importante conocer y comprender el significado de la palabra juego. Se trata de un concepto muy rico y amplio, esto es lo que lo hace difícil su categorización.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras de espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

Son diversos teóricos quienes han aportado a la literatura de la importancia del juego como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas.

En este trabajo nos hemos avocado en elegir 3 de esos teóricos que han aportado al campo educativo su visión de la importancia del juego, ellos son Jean Piaget, David P. Ausubel, Jérôme Bruner.

En el caso de Jean Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecen los aprendizajes futuros”.

Bajo este postulado de Piaget, “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite a los cambios de medio, y supone una expansión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (Leyva Garzón, 2011, pg.25).

Por su parte Bruner, J. (2017). Considera que “en el juego tenemos la posibilidad de entrenarnos con ensayos y errores, de deshacer y volver a hacer secuencias de acciones, de modo que podamos adquirir destreza y habilidad cuando salimos de la dimensión lúdica y pasamos a las necesidades básicas”.

También considera que “el juego se puede mirar desde tres puntos de vista diferentes: el del niño que juega, el de un comportamiento a observar y el del contexto en el que sucede este comportamiento”. De igual manera hace mención que “él es una actividad fundamental para la adaptación humana y las estrategias de solución de problemas. La función prioritaria del juego es llegar a tener, mediante la manipulación de instrumentos, una mayor destreza y nuevas combinaciones de comportamiento”.

La vida diaria, el juego la exploración del medio son situaciones que pueden dar lugar a aprendizajes, ya que en ellas el niño parte siempre de lo que ya saben y pueden relacionar sus conocimientos con los progresos que realiza, lo cual llevaría a un aprendizaje

significativo. El cual según David Ausubel citado por López Rivera, 2005, alude al aprendizaje significativo, como la citación que se presenta cuando el niño comprende y relaciona lo que pende con lo habitual, dando importancia a las experiencias previas para el surgimiento de conocimientos nuevos.

López Rivera, (2005, p.2), también destaca que la importancia del juego en el aprendizaje del niño preescolar radica, en que es un elemento principal para la construcción de sus conocimientos, que le permite:

- . - Adquirir aprendizajes entorno a su medio natural y social
- . - Reproducir escenas de su vida cotidiana
- . - Ser capaz de socializar con los sujetos que lo rodean
- . - Forma parte el lenguaje que le permite expresarse con los demás
- . - Ser parte de sí mismo que le consienta percibir y expresar sus propios sentimientos, ya sea felicidad, enojo, tristeza, que es participe del desenvolvimiento.
- . - Formarse como sujeto crítico, analítico y autónomo, formar su particular personalidad

El juego está presente en el lapso de la vida humana, principalmente en torno a la infancia; se considera que es importante porque es parte del mismo niño, de sus inquietudes e intereses. Es esencial que se le dé la oportunidad de jugar, de disfrutar del placer de ejecutarlo, y satisfacerse él mismo sin ninguna aversión al respecto.

Por su parte la SEP 2017, p. 163, considera que:

“el juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía la participación grupal.”

Cabe destacar que La UNESCO mediante las propuestas de Johan Huizinga y Roger Caillois menciona las siguientes características del Juego como una actividad:

- 1) - Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- 2) - Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijados de antemano;
- 3) - Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
- 4) - Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- 5) - Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;

6) -Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

De hecho, Huizinga señala que el juego va más allá de la simple actividad lúdica, porque genera cultura, lo cual se puede interpretar en términos de aprendizaje que el juego en el ser humano lo hace ser un homo ludens le permite crear nuevos mundos, potencia su creatividad y al mismo tiempo lo ayuda a abrirse al mundo.

Respecto a la importancia del juego y el desarrollo intelectual la UNICEF (2018), considera que “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños Obtienen conocimientos y competencias esenciales”.

Con lo que hemos citado, referido por diversos autores, el juego en el aprendizaje del niño en la etapa de la Educación Preescolar es una actividad fundamental, ya que por sus características existen las condiciones más propicias para que se produzca un desarrollo óptimo en el educando. En su actuación, ante todo en sus juegos ya sobrepasa la simple manipulación de objetos y aumenta la relación y comunicación con los adultos, siendo esta la actividad que predomina en estas edades, mediante la cual hace suyo ese mundo maravilloso que está comenzando para ellos. Por lo tanto, el juego, como actividad fundamental en la edad preescolar, constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la Educación Preescolar en estas edades; razones que la educación no puede desaprovechar, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía fundamental de influencia educativa, para la estimulación a su desarrollo integral por vía institucional y no institucional.

De todo lo anterior descrito desde mi propia experiencia docente se puede determinar que efectivamente el juego es una actividad con la que se explora y descubre de una forma natural, dando lugar a la adquisición de una serie de habilidades que enriquecen el desarrollo de las funciones cognitivas, la comunicación y la madurez motriz del ser humano, y que este se da desde el momento en que nacemos.

Mediante el juego el niño como ya se ha mencionado a través el juego el niño aprende actúa, explora y así mismo proyecta, y desarrolla su creatividad, se comunica y va estableciendo vínculos con los demás.

Puedo decir que a través de este el niño va conociendo su cuerpo, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares, como también sus capacidades sensoriales y adquiriendo destrezas y agilidad, así mismo favorece su inteligencia.

A través del juego el niño aprende a analizar objetos, a pensar sobre ellos y transitando hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis, Realizando este tipo de actividades desarrollando la inteligencia práctica e inicia el camino hacia la inteligencia abstracta, de igual manera el juego lleva de manera natural a despertar la creatividad en los niños, favorece la comunicación e intercambio y esto ayuda a relacionarse con sus compañeros de aula a comunicarse con ellos, preparándolos para su integración social , así como el desarrollo afectivo.

Considero que el juego es también una actividad que al niño le proporciona placer, entretenimiento, alegría, ya que le permite expresarse libremente y encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones.

Como educadoras debemos estrechar la práctica del juego ya que este es un elemento de integración y socialización incomparable y un punto de partida para aprender.

2.2 CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL

Ya señalamos el concepto y la importancia del juego en el aprendizaje, de hecho, podemos decir de manera a priori, que esta importancia se vuelve una necesidad si hablamos y lo colocamos en el contexto de alumnos de edad inicial y preescolar. Y decimos a priori dado que el niño por naturaleza tiende a ser lúdico y es mediante el juego o acciones dentro de esta característica que no solo va adquiriendo ciertos comportamientos o conocimientos, sino que a la par va desarrollando algunos elementos intelectuales, emocionales, sociales. Y ¿por qué el tratamiento de estos elementos refiere un desarrollo intelectual?, porque el juego tiene la característica de estimular este proceso en un niño, dándole la posibilidad de hacer juicios sobre su propio conocimiento cuando lo acerca a solucionar problemas. También propicia que el niño esté atento a una actividad durante un tiempo determinado. Asimismo, desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno, el sentimiento de realización y, las lecciones que aprende lo motivan a ejercita después sus ideas en situaciones de la vida real.

Como mencionan Bañares et. al. (2008, citado por Leyva 2011):

“el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognitiva del entorno ...los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia , en concreto , mejoras en el coeficiente intelectual , la capacidad de toma de perspectiva , las aptitudes y madurez para el aprendizaje , la creatividad (verbal, grafica , motriz..), (aptitudes lingüísticas , dialogo creativo , capacidad de contar historias...), y las matemáticas (soltura en matemáticas , aptitud numérica...)”

Por lo expuesto considero que el juego es clave dentro de la educación y más en la Educación preescolar, y que además crea un vínculo entre maestro y alumno y un ambiente agradable en el que ambas partes aprenden y experimentan cada día cosas nuevas, por medio de las actividades realizadas día a día, pero programadas y planeadas bajo esta visión. Por lo cual estas actividades deben ser lo planeadas de manera tal que en verdad creen un ambiente en el que el niño además de sentirse seguro emocionalmente logree estimular y fortalecer todas sus capacidades intelectuales.

De igual manera Antúnez (2018, p.14), hace referencia que:

“ningún niño es una esponja pasiva que absorbe lo que se le presenta. Por lo contrario, moldean de modo activo su propio ambiente. En resumen, el ambiente y la educación fluyen del mundo externo hacia el niño y del propio hacia su mundo”.

A su vez Antúnez (2018), señala que el juego, en su sentido integral, es un medio estimulador más eficaz, de las inteligencias; el espacio del juego permite que el niño (e incluso el adulto), realice cuanto desea. Cuando el niño está entretenido en el juego, se observa que es quien quiere ser, ordena lo que quiere ordenar, decide sin restricciones. Gracias al juego el niño, la persona puede obtener satisfacción simbólica del deseo de ser grande, del ansia por ser libre. Socialmente el juego impone el control de los impulsos, la aceptación de las normas, pero sin que se enajene en ellas, dado que son las mismas establecidas por los que juegan y no impuestas por cualquier estructura alienante. Divirtiéndose con su espacialidad, el niño se implica en la fantasía y construye un atajo entre el mundo inconsciente, donde desearía vivir, y el mundo real, donde tiene que convivir. Y esto es así, dentro de las actividades que realizo con mis alumnos he logrado observar que estos elementos señalados por Antúnez se cumplen, de hecho cuando he realizado algunas actividades donde los Padres de Familia participan con sus hijos y está de por medio el juego, fluyen acciones y actitudes inesperadas de manera espontánea, llega un momento en que no hay pena o vergüenza por hacer dicha actividad, como que la parte fantásica y lúdica que todos tenemos fluye de manera tal, que permite no inhibiciones.

En cuanto al desarrollo intelectual a través del juego, Antúnez, (2018, pp. 17-18,) menciona tres tipos de inteligencia que se estimulan a través del juego, las cuales resumen en el siguiente cuadro:

INTELIGENCIA	FASE DE EDAD	HABILIDAD	ALGUNOS ESTÍMULOS POSIBLES
	1 a 2 años	. Aprende dos palabras nuevas por día.	. Estimule a pensar en respuestas sencillas, del tipo sí y no.

LINGÜÍSTICA	2 a 3 años	<ul style="list-style-type: none"> . Construye frases de hasta tres palabras. Su repertorio es de hasta de 40 palabras. . Conversa y responde preguntas. Las frases aumentan y entre los dos y los tres años surge el plural. En el segundo año conoce ya más de 500 palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> . Enséñele a imitar sonidos de animales, del avión, del automóvil. . Ayúdele a ampliar su vocabulario. Cuénteles relatos y solicite su cooperación en la construcción de los personajes. . Desarrolle preguntas con suposiciones. Evite preguntas monosilábicas.
	3 a 4 años	<ul style="list-style-type: none"> . Elabora frases y comienza la comprensión gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> . Estimule la lectura. Háglele contar casos.
	4 a 5 años	<ul style="list-style-type: none"> . Debidamente estimulado, puede hablar hasta 10.000 palabras y emplea ya correctamente algunos verbos. 	<ul style="list-style-type: none"> . Puede iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera. . Háglele descifrar frases construidas con palabras desordenadas.
	La inteligencia lingüística pierde fuerza a los 10 años		<ul style="list-style-type: none"> . Ej.: como llovió pasear no fui a.

INTELIGENCIA	FASE DE EDAD	HABILIDAD	ALGUNOS estímulos POSIBLES
---------------------	---------------------	------------------	-----------------------------------

PERSONALES (INTERPERSONALES E INTRAPERSONALES)	2 años	. Se vuelve impertinente. Le encanta decir no.	. Hágale que descubra expresiones de alegría y tristeza en los dibujos. Sepa usted legitimar las emociones del niño.
	3 años Pierde fuerza a los 17-18 años.	. Comienza a estar más independiente de los progenitores.	. Respete su espacio, ayúdele a enfrentar sus miedos.
INTELIGENCIA	FASE DE EDAD	HABILIDAD	ALGUNOS ESTÍMULOS POSIBLES
ESPACIAL	2 años	. Creen en mitos. Les gustan los Reyes Magos y Papa Noel.	. De expresión a los sentimientos. Invente signos para los colores.
	3 años	. Descubren los monstruos y les encantan en que son derrotados. Comienza a descubrir el espacio.	. Hágale descubrir itinerarios. Hágale descubrir lo lejano y lo distante, discuta un trayecto que hay que recorrer.
	4 años Pierde fuerza hacia los 10 años.	. Descubre sus súper héroes y muchas veces inventa sus amigos imaginarios.	. Comience la alfabetización cartográfica del niño . Enseñe a dibujar objetos vistos desde distintos ángulos.

Estos tipos de inteligencia, o mejor dicho esta clasificación de la inteligencia, se pueden desarrollar o potencializar llevando a los niños a un crecimiento, esto si como docentes, en nuestros planes de trabajo incluimos como una herramienta de aprendizaje, estrategia de enseñanza al juego. Es decir, el juego es un garante para un mejor aprendizaje en los niños.

Por su parte la UNICEF(2018) plantea que través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

La UNICEF (2018) también hace referencia que un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño —el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general— de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones.

Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño.

El continuo del aprendizaje lúdico, representado en la Figura 1, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego: en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos. A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el

aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuados.

Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico



Fuente: Zosh, Jennifer N., et al. Learning through play: a review of the evidence. Fundación LEGO, 2017, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

Algo muy importante que menciona la UNICEF es la importancia que tiene el adulto interviene durante del juego, ya que este es el que va a lograr el que la actividad sea del agrado del niño y que esta sea significativa, por lo cual como docentes tenemos que planear de la mejor manera nuestras actividades para lograr como ya mencione sean de un gran significado para los niños.

Por lo que respecta al tema Leyva, (2011, pp. 45-46), hace mención de las siguientes conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual:

- . - El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento
- . - Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el reflexivo, la capacidad para razonar.
- . - El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial
- . - El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían el doble
- . - El juego fomenta el descubrimiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol, y además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
- . - El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente.
- . - El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en realidad, y esto un contraste fantasía-realidad.
- . - El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están esos juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebe a los trabalenguas, canciones...), por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos, lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo comporta el aprendizaje.
- . - Es este punto donde quiero hacer referencia en que el canto y el juego pueden ir de la mano para poder hacer más atractivas las actividades a los niños y obtener un mejor resultado en la obtención de sus conocimientos, y obtener un aprendizaje simbólico.

- . - La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.

Con lo señalado por Leyva, puedo rescatar y corroborar desde la propia experiencia ante grupo que el juego pone en marcha, en trabajo, en acción el desarrollo intelectual del niño ya que le ayuda a mejorar a ser consciente de sus habilidades cognitivas, claro mediado por el docente, así como le orienta a entender y posteriormente a comprender su entorno y desarrollar sus pensamiento lógico, además de estimular el interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea y de agudizar su atención , la memoria y el ingenio; de ahí que se trabaja con ellos el campo de conocimiento de exploración y conocimiento del mundo.

Con base a lo que los autores citados han señalado, sostengo que el juego es una principal medio de aprendizaje en la educación , ya que mediante éste los niños desarrollan gradualmente conceptos, relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar y a imaginar. De igual manera el juego desarrolla en ellos la atención la memoria ya que mientras el niño juega se concentra mejor y recuerda, más que cuando no hay un aprendizaje no lúdico.

En pocas palabras en el aspecto intelectual el juego ayuda al niño a desarrollar su capacidad de potencializar su creatividad, la atención concentración, imaginación, al igual que favorece su interés por descubrir cosas nuevas y esto lo incita, a la manipulación de diferentes objetos, así como la observación y discriminación estos, a aumenta su capacidad de comunicación con los de más, por lo cual aumenta sus expresión verbal aumentando su vocabulario, así como desarrolla su capacidad de resolver problemas y creatividad.

2.3 EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Hemos señalado en los apartados 2.1 y 2.2 el juego desde su concepción general y en su vínculo con la educación es un elemento clave para el aprendizaje. Más aún lo es cuando de este se trata en Educación Inicial y Preescolar, de hecho es posible señalar que en su desarrollo, el Juego Infantil se manifiesta en varias etapas mismas que corresponden a diferentes niveles de desarrollo y del que algunos autores como Jean Piaget y Jérôme Bruner que señalaremos en este apartado comunican; y que también esos niveles de desarrollo tiene corresponsabilidad tanto en el plano cognitivo como en el emocional y el moral.

Para Piaget quien dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.”

García, (año, pp. 93-94), menciona que para Piaget, el Juego se divide en cuatro etapas:

1. Primera etapa. Juego de Ejercicio. Aquí la característica fundamental del juego es que se trata de una actividad motora e individual. El niño juega en función de sus propios y costumbres motrices. Existen esquemas más o menos ritualizados y repetitivos, pero el juego sigue siendo individual. Si queremos hablar de reglas, quizá podamos hablar de reglas motrices pero no de reglas propiamente colectivas.
2. Segunda etapa. Juego Egocéntrico. Esta etapa se da entre los dos y los cinco años de edad. El niño recibe del exterior las reglas codificadas y juega ya sea solo o con

otros niños, sin competir con ellos ni uniformar las distintas formas de jugar. A pesar de jugar juntos, cada niño juega por su lado. Aquí ya podemos hablar de que existe imitación, pero no hay preocupación por codificar las reglas. En esta etapa, la regla es sagrada e intangible, de origen adulto y esencia eterna. El pensar en modificarla sería una transgresión.

3. Tercera etapa. Juego de Cooperación. Este tipo de juego hace su aparición alrededor de los ocho o nueve años de edad. En el juego de los niños esta edad, cada uno intenta vencer a sus compañeros, nace la preocupación por el control mutuo y la unificación de las reglas. Sin embargo, estas no se aplican de manera consistente. Si se les interroga por separado, cada niño aporta diferentes versiones de las reglas del juego. Aquí ya se considera a la regla como algo que nace de algo que nace del consentimiento, se considera a la regla como algo que nace del consentimiento mutuo, que es necesario respetar; pero es algo que se puede modificarse.
4. Cuarta etapa. Juego con Reglas Codificadas. Esto ocurre entre los once y doce años de edad. En esta etapa los juegos tienen reglas establecidas minuciosamente, hasta en sus más pequeños detalles. Si se les interroga, es sorprendente encontrar en las respuestas de los niños una gran concordancia acerca de cuáles son las reglas del juego.

Considerando lo anterior es importante aludir que según Leyva (2011, pp.37-38) donde cita a Piaget este considera también tres categorías de juego:

.- Juego de Práctica y Ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.

.- Juego Constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizado con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.

.- Juegos de Transformación: el niño emplea juguetes otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de súper héroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.

.- Juego de Reglas; de este ya habíamos hablado anteriormente en este tipo de juego el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora e improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprometiéndolo como parte del juego.

Como podemos observar para Jean Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, es ahí donde se puede observar la asimilación funcional o asimilación reproductiva de la realidad según cada etapa de evolución de la persona.

En el caso de Jérôme Bruner, (1996, p.91), menciona las siguientes características del juego:

.- Espontaneidad: el juego es un comportamiento libre. Empieza sin que haya una necesidad específica o externa, por iniciativa del sujeto y de los participantes. Se juega por el placer de jugar.

.- Prevalencia del medio sobre el fin: en el juego, la acción de jugar es más importante que el resultado. Esto no quiere decir que no haya una finalidad u objetivo (muchos juegos acaban cuando se gana o se llega a una determinada puntuación), pero el sentido y valor del juego están en la acción de jugar.

Cuando los niños juegan por el goce de jugar aprenden de una manera más rápida y retienen mejor la información que les queremos transmitir, siempre y cuando este juego tenga un objetivo, el cual no debemos de perder de vista al realizar nuestras actividades y de igual manera los niños disfruten la actividad.

.- Reducción del <<precio del fracaso>>: fallar en el objetivo del juego no comporta riesgos <<reales>>, aunque se simulen situaciones vitales. Cuando jugamos a la guerra, morimos, nos levantamos y empezamos otra batalla.

.- Memoria de la frustración: el procedimiento (el mismo juego), prevalece sobre el resultado, por lo que los posibles obstáculos, que serían problemáticos para la solución de un problema <<real>>, se afrontan con mayor distancia y serenidad.

Como ya se ha mencionado anteriormente el juego es una actividad en la que el niño también aprenderá a relacionarse como un individuo social, por lo cual aprenderá través de este aprenderá a expresar sus emociones y de igual manera manejarlas y controlarlas.

.- Disponibilidad a los estímulos: durante el juego se puede tomar consideración estímulos normalmente irrelevantes, experimentando nuevas maneras de mirar la realidad y construyendo nuevos significados.

De acuerdo con la manera que manera que manejemos las actividades a través del juego y que estas sean para los niños una manera de conocer cosas nuevas, adquirir nuevos conocimientos y la posibilidad de experimentar, ellos obtendrán nuevos conocimientos y el aprendizaje será más significativo para ellos.

Desde otro punto de vista Reyna (2009, p.2) menciona las siguientes características del juego las cuales están vinculadas con lo anteriormente citado:

- .- El juego es una actividad placentera, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría, y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- .- Tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que un inicio un desarrollo y un final. Sin embargo en la educación infantil comúnmente los juegos tienen un agrado de espontaneidad.
- .- Es una actividad diferente al trabajo, ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado.
- .- Tiene un carácter desinteresado. Parcialmente sirve ahora para el argumento dado para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación a la finalidad a la que sirve el juego. Esta es, aunque no del todo, la razón por la que afirmamos que

el juego es en la etapa infantil un medio y un fin en sí mismo. A sí, en un principio, el juego no tiene que seguir ningún fin material, pues la satisfacción y el placer que produce de inmediato al matiz principal que lo caracteriza.

- .- Todo juego lleva un elemento de tensión. Hemos expresado reiteradamente que el juego es una actividad gratificante, sin embargo, esto no impide un determinado carácter que puede acompañar su desarrollo: el juego para realizarse necesita de un esfuerzo por parte del alumno y es en esta tensión donde el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (búsqueda de estrategias de resolución, la creatividad...), espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo...), etc.
- . El juego está conectado a la realidad. El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a los niños y niñas un mejor conocimiento del mundo que los rodea y favorece su integración. Incluso cuando el juego implica una salida a la imaginación también la realidad es un punto de partida porque en ella se encuentran elementos que han de ser transformados imaginativamente.
- .- El juego implica acción. Niños y niñas que juegan se mueven, corren, se desplazan, ejecutan acciones que están envueltas en las características ya señaladas, etc., razones por las cuales están en constante actividad física y mental. Este es el argumento fundamental por el que al juego se le ha caracterizado como una actividad completa, razón por la cual muchos de los que diseñan o facilitan el juego tienen en cuenta todas sus aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y sociales.

De acuerdo con los autores anteriormente citados el juego tiene como características principales son el que este debe presentarse de una manera natural y espontánea, donde las actividades deben ser placenteras y de interés para los niños, sin perder de vista que dichas actividades deben de ir encaminadas hacia un fin, en las cuales se deben desarrollar en los niños diferentes facultades de aprendizajes como intelectuales, físicas, y morales, y deben de ir conectadas hacia la realidad.

CAPITULO 3.
LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES EN LA
EDUCACIÓN PREESCOLAR

3.1 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES

Desde el inicio de este trabajo se ha señalado en forma reiterada la importancia que tiene el aspecto lúdico en el aprendizaje de los alumnos, en especial de edad preescolar.

Ese aspecto lúdico particularmente se ha centrado en este trabajo en los juegos, ahora haremos hincapié en otra actividad lúdica muy importante que va relacionada con el juego que son los cantos infantiles, de ahí que en este apartado señalaremos cuál es la caracterización que se hace de ellos, así como la importancia para el aprendizaje en los niños, en especial un aprendizaje mediado a través de la enseñanza de un profesor, de una educadora.

La música es una de las manifestaciones por medio de las cuales el hombre ha podido expresar su sensibilidad y creatividad, su uso cotidiano en el aula se convierte en una

poderosa herramienta de enseñanza-aprendizaje, especialmente, en la de educación infantil. Es por eso por lo que considero que a través de los cantos infantiles se puede hacer que el niño obtenga de manera más significativa los conocimientos, habilidades y actitudes de las que deberá apropiarse en esta etapa escolar.

La Educación Musical proporcionada, oportunamente, estimula los aspectos (afectivo, social, cognoscitivo y psicomotor), favorece la atención, concentración capacidad discriminativa, imaginación, creatividad y posibilidad de expresión espontanea, contribuye a la formación de disciplina y responsabilidad en el trabajo; facilita la integración cooperación y comunicación dentro de un grupo

Como menciona (Soto, 1999, pp. 24-25):

“Por medio de la Educación Musical se pretende atender tres aspectos básicos del individuo: sensibilidad creatividad y autonomía factores esenciales para buscar y preservar la humanización de la sociedad.”

Hecho que se da cuando en Educación Inicial o Preescolar, los cantos (que son parte elemento fundamental de las actividades que realizamos las educadoras), los niños tienden a sensibilizarse y crear, y si al canto se une al juego estas acciones se vuelven con mayor significación para el aprendizaje.

Los cantos y juegos son la actividad principal por medio de la cual se le brinda al niño una educación musical, sonde le papel del docente es muy importante pues es el encargado de

alentar en un ambiente de libertad, el empleo de todas las posibilidades y los recursos que hagan de ella un auténtico espacio para el placer de la música.

(Gardner 1983 citado por Estrada Torr  2019) establece que la m sica contribuye al desarrollo de la propia inteligencia en la etapa de 0-6 a os de los ni os. De igual forma menciona que en relaci n a la teor a de las inteligencias m ltiples y con respecto a la mejora de la capacidad memor stica y de concentraci n, al desarrollo motor, en relaci n al sonido de diferentes objetos, y el de su propio cuerpo en diferentes espacios y tiempos; adem s fomenta la capacidad ling stica en relaci n al vocabulario, expresi n, compresi n etc. y desarrollar aspectos emocionales del ni o como las habilidades sociales y la propia creatividad.

Entre las caracter sticas principales de las canciones destacan sus letras f ciles, debido a sus estribillos repetitivos y a una rima exacta haciendo que sea posible memorizarlas con mayor rapidez. Habitualmente tratan de temas relacionados con ni os, animales u objetos de trapo, usando melod as sencillas de f cil entendimiento, que faciliten el juego y su apertura al entorno, por lo que es algo atrayente para los m s peque os. Uno de los aspectos de inter s para todo docente es el v nculo que una canci n pueda tener con las emociones, transmitiendo sensaciones de movimiento y felicidad. En todo momento hacen referencia a las emociones, intentando que los m s peque os se expresen a trav s de canto, e incluso del baile. Malbr n y Garc a (2007) citados por (Estrada Torre, 2019), exponen la importancia que dicho docente, desarrolle una buena clase mediante la movilizaci n de emociones, promoviendo el inter s y el placer en sus alumnos.

A continuación, se presenta una tabla de clasificación de algunas canciones infantiles en relación con su tipología, y seleccionadas para uso en las aulas, elaborada por estrada Torres.

TIPOS

Hábitos

CANCIONES

1. Pin pon es un muñeco
2. Los dientes tú te lavas
3. Pipi popo
4. A comer
5. Me lavo las manos porque si

Tiempo

1. Que llueva, que llueva.
2. Son 7 días
3. Sol solito
4. Buenas noches
5. Meses del año

Juegos

1. Corro de las patatas
2. A la zapatilla por detrás
3. Patio de mi casa
4. Cocherito lere
5. Antón pirulero

Animales

1. Vaca lechera
2. Las seños don gato
3. La rana sentada
4. A mi burro a mi burro
5. La pequeña araña

Números, vocales y colores

1. Un elefante
2. Las vocales
3. Los globos son
4. A la una
5. Los colores

Lenguaje

1. Aserrín aserran

2. Debajo un botón ton ton
3. Muñeca azul
4. El pozo
5. Las nubes se van alejando

Cuerpo humano

1. Los deditos de las manos
2. Esta es mi cabeza
3. Palmas palmitas
4. Cabeza, hombro, rodilla y pie
5. Piecitos

Sentimientos

1. Somos amigos
2. Felicidad
3. Gato enfadado
4. Emoción
5. Chindalele

Movimientos

1. Soy una taza
2. Yo tengo una casi
3. Esta es la forma de saludar
4. Vamos de paseo
5. Yo me muevo hacia delante

Estrada Torres (2016)

En lo personal el uso de este tipo de canciones en la enseñanza de los niños me han sido de mucha utilidad ya que considero que con ello estimulo de una manera más dinámica y lúdica su aprendizaje y los niños muestran más interés en las actividades, y obtienen un aprendizaje más simbólico.

Así mismo (Soto, 1999, pp.. 46-47), menciona que existen actividades musicales que han innovado a la actividad de ritmos, canatos y juegos y estas son: Canto con adivinanza rítmica, cuento musical, orquesta infantil, rondas, graficofonía, crifonomía, juegos tradicionales y populares y bailes.

Enseguida se da una breve explicación breve a los que se refiere dichas actividades para que como docentes las podamos llevar acabo en el aula:

. - CANTO CON ADIVINANZA RÍTMICA: Esta actividad se realiza aprendiendo una adivinanza todo el grupo, después se divide al grupo en dos equipos. A cada equipo le tocará decir una parte de la adivinanza; pero le pondrá un ritmo para poder decirla.

Se turnarán para que cada uno diga la parte que le corresponde. Cada equipo elegirá un ritmo que desea ponerle a la parte que le corresponde para ello utilizará su cuerpo.

. - CUENTO MUSICAL: Todo el grupo elegirá un cuento, fabula, canción, etc. Lo escuchará y después decidirá quién será cada uno de los personajes. Para que cada uno elabore su vestuario y entre todos realicen la escenografía, elijan la música y ensayen para poder presentar el cuento.

. - ORQUESTA INFANTIL: Para poner una orquesta infantil se recomiendan los siguientes pasos:

- Escuchar y seleccionar la música
- Memorizarla
- Ver los instrumentos para ensamblarlos para la música
- Escuchar la música con los instrumentos para ver si hay armonía
- Escuchar la música con los niños, para que ellos realicen movimientos corporales
- Al final trabajar con los instrumentos

. - RONDAS: Los niños siempre se mantendrán unidos de las manos. Los niños utilizarán diferentes recursos didácticos (mascadas, aros, globos, mechudos, listones, etc.)

. - GRAFICOFONÍA: Se trabaja con las cualidades del sonido y características del ritmo. Consiste en que el niño grafique lo que escucha.

. - CROFONOMÍA: En esta actividad los niños plasman gráfica o plásticamente lo que escuchan. Y puede ser un cuento o música. Posteriormente pueden hacer una exposición todos sus trabajos.

. - JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES: Cabe mencionar que es importante rescatar este tipo de juegos ya que en la actualidad algunos de ellos se han ido perdiendo. Como son: A la víbora de la mar, doña blanca, ollitas, el lobo, amo ato, el juego del resorte, stop, matatena, roña, etc.

Las actividades anteriormente señaladas pueden ser planeadas y llevar el siguiente seguimiento para poder llevarlas a cabo, sin embargo, puede ser cambiado y dependerá de los siguientes factores:

- De las características del niño
- Del estado de ánimo de los niños
- De la organización interna del plantel
- De los acuerdos tomados entre el personal docente
- De los propósitos que se quieran alcanzar

De igual manera el plan de una actividad de cantos y juegos puede ser el siguiente:

- Organización

-Estimulo de cortesía (saludo)

- Platica sobre el tema

- Canto referido al tema

- Juego preferente musical

- Descanso

- Cierre de la actividad

De acuerdo con lo anterior mencionado por los autores citados los cantos y juegos infantiles son una actividad en la cual los niños aprenden, ya sea jugando y otras cantando diferentes melodías, con temas variados, que ayudan a ampliar sus conocimientos sobre el medio ambiente que los rodea. Este tipo de actividades tiene por objetivo, aumentar el vocabulario, así como estimular la atención y la memoria, fomentar en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como sociabilizarlo.

Como Docentes debemos mostrar alegría y entusiasmo para alegrar al grupo y de esta forma hacer que ellos participen activamente. Forman parte de esta actividad todos los cantos que en un momento como educadoras enseñamos al niño, así como los juegos que por un lado les proporcionaran diversión y por el otro ayudarán a que el niño se adapte a cualquier medio ambiente, en el que está inmerso.

3.2 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS Y LOS CANTOS INFANTILES

Hemos venido señalando de manera constante que los juegos y cantos son de importancia sumaria en la enseñanza y por consiguiente en el aprendizaje de los alumnos en edad Preescolar, es decir se puntualiza que estos dos elementos pueden ser utilizados como recurso pedagógico que favorece el desarrollo intelectual, motriz y de lenguaje en los niños y las niñas en edad preescolar, porque a través ellos se fortalece los procesos cognitivos como la memoria, la atención, la percepción y la motivación.

En este apartado nos avocamos a mostrar que juegos y cantos son entonces un recurso estratégico para la generación de espacios significativos de aprendizaje, aportando a la formación integral en cada una de las etapas del desarrollo de niños y niñas.

Solemos visualizar cuando observamos el trabajo del docente en educación preescolar que los Ritmos, Cantos y Juegos, son una de las actividades principales por medio de la cual se

le brinda a los niños una educación desde una perspectiva lúdica, destacamos en ello el papel que juega el educador, pues desde esta perspectiva de enseñanza es el encargado de alentar en un ambiente de libertad y previamente planeado el empleo de todas las actividades recursos que hagan de ella un real espacio lúdico cuya esencia son los cantos y los juegos.

Como menciona Soto (1999, pp. 20-21), La Educación Musical y el Juego en la etapa Preescolar, debe considerarse un elemento importante, ya que forman parte del aprendizaje que posibilita al niño la obtención de experiencias significativas que favorecen su desarrollo integral.

El juego y la creatividad son dos factores para realizar cualquier actividad musical. El juego es la actividad más común y espontánea que el niño utiliza como medio para afrentarse a la vida le permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta, expresar y canalizar sus sentimientos e inquietudes, amar y ser feliz.

Si en las actividades musicales se juega y se da la oportunidad de crear, los niños entran en contacto con su ambiente y pondrán en juego toda su capacidad de observar, explorar, sentir comprender y aprovechar todo lo que les rodea.

La actividad musical debe ser incorporada a las actividades de preescolar, ya que tiene el mismo propósito que las demás actividades, favorecer el desarrollo integral del niño.

Ya que permiten en el niño su participación libre, su autonomía y creatividad, y por lo cual se desarrollan en el niño los siguientes aspectos fundamentales:

.- AUDICIÓN: La introducción del niño al mundo sonoro se hace a partir de la experiencia del niño (sonidos que escucha y que produce).

Nuestra función como educadores es la de propiciar los elementos necesarios para poder expresarse musicalmente.

Se inicia el desarrollo de la percepción auditiva a partir del silencio, asociando al silencio a la inmovilidad y sonido a la movilidad. La relajación favorece la audición, estos periodos de relajación permiten equilibrar los estados de agitación, el ritmo cardiaco, permitiendo un descanso físico y mental que le permite al niño conectarse con la música que escucha.

En este aspecto a mí en lo personal me funciona cuando pongo a los niños a pintar y al mismo tiempo les pongo música clásica, los niños se relajan y trabajan de una manera más placentera.

.-PRODUCCIÓN SONORA: Permite que el niño haga música con su voz, su cuerpo, objetos e instrumentos musicales.

.-PRODUCCION SONORA CORPORAL: El niño hace de su cuerpo un instrumento a través del cual produce sonidos percutiendo con pies, manos, dedos, descubriendo así nuevos sonidos o percatándose como van estos cambios.

Todo el cuerpo trabaja activamente en las percusiones corporales si bien, ciertos miembros son solamente los que funcionan percusivos, (pies, piernas, manos, etc.).

Todo el cuerpo se ofrece como caja de resonancia para los mismos. Los más usuales son:

. Chasquidos (dedos)

. Palmadas

.Palma de la mano sobre los muslos

. Pies, etc.

El niño encontrara una gama de posibilidades sonoras al descubrir la potencialidad sonora de su cuerpo.

He observado que dentro de este aspecto que a los niños les encanta imitar reproducir los movimientos o sonidos que el maestro realiza, dentro de este aspecto yo añadiría los sonidos que los niños también realizan con la boca, como realizar el sonido el sonido onomatopéyico de los animales , o el viento , etc.

.-PRODUCCION SONORA INSTRUMENTAL: El niño juega con los objetos produciendo sonidos, los explora percutiéndolos, frotándolos, sacudiéndolos, encontrando un verdadero placer al manipularlos.

- Las percusiones corporales son la pre práctica instrumental
- El chasquido puede ser un crótalo o triangulo (sonido agudo)
- Las palmas pueden ser un tambor, pandero, o algo semejante
- Las palmas en los muslos, a la mesa pueden ser bongoes o xilófonos, etc.
- Las pisadas se pueden transformar en el sonido del tambor o algo semejante (sonido grave).

El sonido atrae al niño por lo que debe procurarse que sea de buena calidad, debemos dejar al niño en plena libertad de plena exploración de los instrumentos musicales para satisfacer su curiosidad y aprendan a manejarlos.}

Sin duda el juego con los instrumentos es una de las actividades que los niños más le agradan y disfrutan haciendo diferentes sonidos con estos, así como el canto y donde con este tipo de actividades el niño puede aprender otro tipo actividades no solo sonidos y la música, si no también pueden observar cuantos instrumentos hay, de color son, tamaño etc., por lo cual los juegos con la música a ayudan al niño a desarrollar diferentes competencias en el desarrollo de este.

Las canciones infantiles y los juegos en el aula, en la educación preescolar, son importantes ya que como hace referencia Arredondo (2012), con estos se mejora el desarrolla del lenguaje, desarrolla su memoria, y ejercita su fonética., además las canciones y los juegos infantiles son útiles a la hora de la integración con los niños y a través de ellos, el niño puede conocer, imaginar y s nuevos mundos, no solo como individuo, sino interactuando en un grupo.

La etapa de alfabetización del niño se ve más estimulada con la ayuda de actividades lúdicas por medio de los cantos y juegos infantiles, en las que las silabas rimas son rimadas y repetitivas, y acompañadas de los gestos que se hacen al cantar, el niño mejora su forma de hablar y de entender el significado de cada palabra. Y así, se alfabetizara de una forma más rápida.

Por otra parte la música y el juego son beneficiosos para el niño en cuanto al poder de concentración además de mejorar su capacidad de aprendizaje en matemática. La música es pura matemática y facilita a los niños el aprendizaje de otros idiomas., potenciando su memoria.

De igual manera con los cantos y los juegos infantiles, la expresión corporal se ve más estimulada., utilizan nuevos recursos al adaptar su movimiento corporal a los ritmos de diferentes obras, construyendo de esta forma la potenciación del control ritmo del cuerpo, a si mimo el niño puede mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas.

Como mencionaron los autores citados anteriormente los cantos y juegos infantiles fortalecen destrezas, habilidades, actitudes, que son necesarios para el desarrollo integral del niño. Así mismo la maestra que juega con sus alumnos, fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de estos.

CAPÍTULO 4.
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE
PUEDE UTILIZAR LOS CANTOS Y JUEGOS
INFANTILES.

4.1 CONCEPTO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Si en los apartados que anteceden al presente, hemos venido enfatizando que para las Educadoras que trabajan en el Nivel Preescolar es el Juego y el Canto una herramienta, una estrategia posible utilizar para que los alumnos logren un aprendizaje con más significación y que dicha significación los posibilite a la resolución de problemas a su nivel, debemos entonces tener claro lo que desde la didáctica y desde el propio ejercicio de trabajo en el aula entendemos por estrategia, estrategia didáctica, así como los elementos que la conforman, su o sus funciones específicas y la forma de trabajarla desde la lógica del canto y el juego.

Considerando el primer término estrategia didáctica, tomamos como referente la conceptualización de Estrategia que Díaz Barriga, F. (1999) ofrece y que la define como

"procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos". Son aliadas incondicional del/a docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es parte esencial en el proceso de enseñanza, pues el uso de estrategias adecuadas, permite alcanzar los objetivos propuesto con más facilidad.

Aunque para mí como docente la definición que hace Díaz Barriga me parece completa no he obviado interiorizar la acepción que Acosta Trujillo Robinson también señala cuando estipula que una estrategia de enseñanza es consiste en procedimientos que el agente de enseñanza (mediador, el profesor) utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, y que va en el mismo sentido que la lo que Díaz Barriga señala, bajo estos enfoques que al final se convierten en uno solo y que se visualizan desde las competencias, nosotros los docentes, encargados de los procesos de enseñanza y aprendizaje debemos ser hábiles en cuanto al ejercicio del diseño y/o planificación de una clase, así como también en la operacionalización de situaciones de carácter didáctico.

Aunque existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza, el docente se aboca en el momento de su planificación abordar las de enseñanza.

Es aconsejable considerar ciertas sugerencias que son útiles para tomar decisiones en cuanto a qué tipos de estrategias son las más apropiadas para ser aplicadas a nivel de aula. Negrete (2010) entrega las siguientes recomendaciones:

- 1) Consideración de las características generales de los estudiantes (a nivel cognitivo, socioafectivo, factores motivacionales, conocimientos, estilos de aprendizaje, etc.).

2) Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular, que se va a abordar.

3) La intencionalidad pedagógica, es decir qué objetivo se desea alcanzar y qué actividades pedagógicas debe realizar el estudiante para lograrlo.

4) Monitoreo constante del proceso de enseñanza y aprendizaje, de las estrategias de enseñanza empleadas (si es el caso), así como del progreso y aprendizaje de los estudiantes (Negrete, 2010; Tecnológico de Monterrey, 2001; Chevallard, 1991).

Cabe destacar que las estrategias didácticas constituyen una herramienta esencial en el quehacer docente a nivel de aula, enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es importante que las estrategias de aprendizaje que se apliquen en el aula propicien la creatividad y el pensamiento crítico, pues estos aspectos darán mayor autonomía al alumno, la cual es fundamental en el alumno. Esto permitirá la formación de los alumnos dentro de las expectativas de la política educativa vigente. En el momento de seleccionar las estrategias o procedimientos metodológicos, se deben tener en cuenta los objetivos para lograr el nivel de madurez de los alumnos y el contenido a desarrollar.

Como docentes debemos elegir las técnicas adecuadas para trabajar con los alumnos, eligiendo los materiales necesarios que serán una fuente inagotable, para que los alumnos, manipulen ordenen y clasifiquen y desarrollen los aprendizajes necesarios

4.2.1 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE DEL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA VISIÓN DE JEAN PIAGET.

Los subapartados 4.2.1, 4.2.2 y 4.2, 3 tienen relevancia en este trabajo y se ubican después de describir el concepto y la importancia de una estrategia de enseñanza, precisamente porque una estrategia se elige en función a como se concibe que el niño aprende, de cómo el niño se va acercando al objeto de conocimiento mediado por el profesor para después incorporarlo a aprendizajes y experiencias previas y de forma inmediata crear nuevos saberes para incorporarlo ahora a su vida cotidiana.

De ahí que elegir como se concibe el aprendizaje desde tres teóricos clásicos: Jean Piaget, David Ausubel y Lev Vygotsky para mí recobra sentido cuando diseño estrategias basadas en cantos y juegos, pero desde la perspectiva de cómo aprende el niño y como yo debo conducirlo con esas estrategias para lograr los aprendizajes esperados.

Algunas estrategias tienen su fundamentación en la teoría planteada por Jean Piaget sobre la naturaleza y el desarrollo del pensamiento; enfocando el aprendizaje en el desarrollo de la producción de los conocimientos, la producción de este conocimiento debe ser concebida más allá del saber académico, se extiende sobre el propio individuo y sus relaciones con los demás.

Como menciona Castorina 1999, citado por Silva, 2010, para Piaget la educación debería basarse en una sólida educación psicológica especialmente en el desarrollo del pensamiento del individuo, y sus relaciones con los demás, ya que el propósito general de la educación es propiciar un mejor aprendizaje, por lo que puede considerarse que pensar es la base esencial de todo saber y para ello, el mejor medio para cumplir este objetivo es la utilización de estrategias.

Desde este enfoque el desarrollo cognitivo está relacionado con el conocimiento, es el proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación, por ejemplo. Involucra funciones sofisticadas y únicas en cada ser humano y se aprende a través del aprendizaje y la experiencia.

Jean Piaget realizó una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia, Para ello estableció los estados evolutivos en los que predomina, entre otras características, una determinada forma de juego la secuencia establecida para Piaget es la siguiente:

- . ESTADIO SENSORIOMOTOR: Entre 0 y 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio

- . ESTADIO PREOPERACIONAL: Entre los 2 y los 6 años, predomina el juego simbólico
- . ESTADIO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS: Entre los 6 y los 12 años, predomina el juego de reglas.

De ahí que Silva (2010), menciona que una estrategia debe tomar en cuenta la etapa en que se encuentra el niño, y en su ejecución se debe tener como objetivo provocar un desequilibrio cognitivo óptimo, lo que por consiguiente hará que los alumnos se animen a elaborar nuevas y más ricas interpretaciones, permitiendo así mediante la actividad reconstructiva subsanar el desequilibrio.

En el siguiente cuadro, se muestran las características, etapas, estrategias y técnicas de acuerdo con la etapa evolutiva del niño y su desarrollo, es señalado por, (Silva, 2010)

LAS ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO Y LAS ESTRATEGIAS			
PERIODO	CARACTERÍSTICAS	ESTRATEGIAS	TÉCNICAS
Sensorio motor (nacimiento-dos años)	Se produce la adquisición del control motor y conocimiento de los objetos físicos que los rodea.	. Percepción . Esquemas de acción	. Desarrollo del control del reflejo . Desarrollo mental del cuerpo . Desarrollar la coordinación de los ejes corporales . Desarrollar la acción coordinada
Preoperacional (2-7 años)	. Se inicia la adquisición del lenguaje . Se adquieren las habilidades verbales y empieza a elaborar	. Pensamiento simbólico . Pensamiento intuitivo	. Juegos de imitación . interrogaciones . Representaciones graficas

	los símbolos de los objetos que ya pueden nombrar . Sus razonamientos ignoran el rigor de las operaciones lógicas.		
Operaciones Concretas (7-12 años)	. El niño es capaz de manejar conceptos abstractos como los números y establecer relaciones . Se tiene un pensamiento lógico; el niño trabajara con eficacia siguiendo las operaciones lógicas . Utiliza símbolos referidos a objetos concretos no abstractos, con los que aún tendrá dificultades	. Pensamiento lógico	. Clasificaciones . Ordenar y seriar . Permutaciones . Clasificación cruzada . Dibujo-lógico-simbólico . Probabilidad . Perspectiva visual . Disociar
Operaciones Formales (12 en adelante)	. Se opera lógica y sistemáticamente, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico.	. Pensamiento abstracto . Razonamiento complejo	. Comprensión de hipótesis y proposiciones . Examinar, interrogar y explorar diferentes situaciones . Realizar interpretaciones

Cabe destacar que, para Piaget, el desarrollo cognitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia ambiental, de ahí que considera que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. Por otra parte, Piaget afirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo

cognitivo. (Retomado del blog, [http://www.terapia-cognitiva .mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoría del – Desarrollo Cognitivo –de Piaget.pdf](http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoría del – Desarrollo Cognitivo –de Piaget.pdf))

4.2.2 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DESDE LA TEORÍA DE JEROME BRUNER

Jerome Bruner, aunque está de acuerdo con Piaget en que existen etapas definidas de crecimiento cognitivo, no acepta que el desarrollo mental procede en secuencia fija e inalterable.

Su hipótesis central reside en que se puede enseñar cualquier materia a cualquier niño en cualquier edad si se hace de forma honesta, destaca su propuesta de diseño curricular en espiral como resultado de su concepción cíclica y evolutiva del aprendizaje.

Como menciona (Vergara, 2017) citado por (Silva Delgadillo,-2017)

“El resultado del desarrollo cognitivo es el pensamiento. La mente inteligente crea a partir de la experiencia «sistemas genéricos de codificación que permiten ir más allá de los datos a predicciones nuevas y posiblemente fructíferas”

Por lo tanto, los niños a medida que crecen deben ir adquiriendo una forma de representar tales «regularidades recurrentes» de su entorno. Y no está por demás señalar en este aspecto que esas representaciones de su entorno pueden hacerse a través de los juegos y cantos como punto de partida para entender su aquí y ahora en el mundo.

Para Bruner, los resultados más importantes del aprendizaje incluyen no solo la capacidad de resolver los conceptos, las categorías y los procedimientos de resolución de problemas concebidos previamente por la cultura, así como la capacidad de crear «idear» por sí mismo. Y esto se cumple cuando en el niño se le provoca la fantasía, la libre creatividad, la imaginación.

El crecimiento cognitivo implica una interacción entre las capacidades humanas básicas y las «tecnologías inventadas culturalmente que sirven como amplificadores de estas capacidades». De hecho, dentro del tic*s existen herramientas con cantos y juegos que el profesor puede utilizar para ese crecimiento cognitivo.

Estas tecnologías inventadas culturalmente incluyen no solo objetos obvios tales como las computadoras y la televisión, sino que también incluye nociones más abstractas tales como la forma en que una cultura categoriza los fenómenos y el lenguaje mismo.

Bruner probablemente estaría de acuerdo con Vygotsky en que el lenguaje sirve para mediar entre los estímulos ambientales y la respuesta del individuo.

Según Bruner el objetivo de la educación por tanto debe ser la creación de aprendices autónomos, en otras palabras, aprender a aprender.

En su investigación sobre el desarrollo cognitivo de los niños (1966), Jerome Bruner propuso tres modos de representación:

- Representación activa (basada en la acción)
- Representación icónica (basada en imágenes)
- Representación simbólica (basada en el lenguaje)

Los tres modos de representación de la realidad según Bruner

Los modos de representación son la forma en la cual la información o el conocimiento se almacenan y codifican en la memoria.

En lugar de etapas relacionadas con la edad (por ejemplo, Piaget), los modos de representación están integrados unos en otros secuencialmente a medida que se «trasforman» en un nuevo modo de representación.

Representación Inactiva (0 – 1 años)

Este modo de representación es el que aparece primero. Implica codificar información basada en acciones y almacenarla en nuestra memoria.

Por ejemplo, en forma de movimiento como memoria muscular, un bebé podría recordar la acción de sacudir un cascabel. El niño representa eventos pasados a través de respuestas motoras.

Muchos adultos pueden realizar una variedad de tareas motoras (mecnografiar, coser una camisa, operar una cortadora de césped) que les resultaría difícil describir en forma icónica (imagen) o simbólica (palabra).

Representación Icónica (1 – 6 años)

En este modo de representación la información se almacena visualmente en forma de imágenes o sea es una representación mental, para algunas personas esto es un proceso consciente; mientras que otros afirman que no lo experimentan.

Esto podría explicar por qué, cuando estamos aprendiendo un nuevo tema, a menudo es útil utilizar diagramas o ilustraciones para que la información verbal sea más comprensible.

Representación Simbólica (7 años en adelante)

Es la última etapa de la representación en ser desarrollada. En este punto es donde la información se almacena en forma de un código o símbolo, como el idioma; ésta es la forma de representación más adaptable, ya que las acciones y las imágenes tienen una relación fija con aquello que representan.

En la etapa simbólica, el conocimiento se almacena principalmente como palabras, símbolos matemáticos o en otros sistemas de símbolos.

Silva, 2010, en cuanto a esta estrategia alude que este tipo de estrategia está apoyado en la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, que consiste en presentar a los niños situaciones organizadas cuidadosamente, para que ellos sean llevados a descubrir el principio subyacente, es decir los estudiantes se ocupan por su lado por descubrir los principios básicos, concibiendo al aprendizaje como la forma natural que los alumnos tienen para adquirir sus conocimientos.

Desde el punto de vista procesual, podemos definir el aprendizaje por descubrimiento como un proceso de resolución significativa de problemas, basado en la disposición intencional del sujeto hacia la comprobación de hipótesis que incorporen una comprensión de la relación medios-fin, fundamentadora del descubrimiento. Como tal, no procede por secuencias inductivas derivadas de la observación, sino a través de un proceso constructivo de comprobación de teorías, basado en la coordinación de acciones que el sujeto ejerce sobre la situación problemática planteada.

El resultado del descubrimiento es una «construcción» intrapsíquica novedosa para el sujeto, aunque no lo sea para la colectividad social. Se trata de un descubrimiento asimilativo», que implica la reconstrucción de un significado novedoso para su sistema cognitivo. En tanto que construcción, todo descubrimiento emerge de una serie de conocimientos previos, que son diferenciados y coordinados con nuevos elementos, para configurar significados novedosos.

Barrón (1991)

Esta estrategia de educación implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los alumnos y alumnas. Bruner considera que los estudiantes deben a través de descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

Por lo tanto, considero que de acuerdo con lo citado anteriormente, la labor de los docentes no es explicar uno los contenidos acabados, con un principio y un final muy claros, sino debemos proporcionar el material adecuado para estimular a sus alumnos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, etc.

El objetivo final del aprendizaje por descubrimiento es que los alumnos lleguen a descubrir cómo funcionan las de un modo activo y constructivo. De hecho, es importante mencionar que el material proporcionado por el profesor constituye lo que también Bruner llama andamiaje

De acuerdo con lo anteriormente mencionado por los autores considero que este tipo de estrategia la podemos utilizar, hablando de juego con lo que menciona Bruner (217, p. 85) en donde habla del juego Exploratorio; el cual es una actividad, provocada por su curiosidad, que se dirige a cosas, zonas y acontecimientos aún desconocidos. El niño aprende a perseguir un objetivo (la búsqueda) que representa.

Las actividades pueden estar relacionadas con el movimiento, la manipulación, encontrar objetos perdidos, observar y explorar ambientes estructurados.

Un ejemplo de este tipo de juego puede ser:

Espejito. Juego recomendado especialmente para la etapa de la primera infancia en donde los niños aprenden a reconocerse en imágenes o espejos.

- "¿Dónde está su nariz?". A través de ese juego los más pequeños pueden identificar las partes de su cuerpo mientras además ganan coordinación.

- Buscar el tesoro. Esconder una tableta de chocolate o alguna golosina, hacer un mapa del tesoro donde se den pistas es una gran forma de pasar el día en jornadas de lluvia y aprovechar.

- También se puede salir a la calle para poner en práctica algunos juegos de exploración como los siguientes:

. Jugar a la pelota. La pelota permite muchas actividades para explorar las partes del cuerpo. Un balón que hay que golpear con distintas partes: cabeza, pies, pecho, manos, etc. es una buena idea para descubrir estas extremidades.

. Excursión a la naturaleza. Antes de viajar a estos entornos, es buena idea elaborar un listado sobre los elementos propios de la zona. Ideas para fomentar el juego de exploración en los niños. Una vez allí se puede animar a los hijos a recoger hojas y piedras, sentir la corteza en los árboles y recoger insectos propios de este ambiente. –

. El dibujo. Una buena idea es llevar una hoja de papel en blanco y algunos lápices para que en la calle los niños puedan dibujar algunos elementos que vayan descubriendo. Se les puede pedir que plasmen algo que les haya llamado la atención o dar unas instrucciones con el fin de comprobar algunas nociones por parte del niño.

4.2.3 LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SEGÚN DAVID AUSUBEL

Siguiendo el hecho de redescubrir como aprende el niño, para desde esa lógica diseñar estrategia de enseñanza, reviso al autor que elaboró la teoría cognitiva al Aprendizaje Significativo, David Ausubel. Su teoría se centra en el aprendizaje producido en un contexto educativo, más específicamente en el proceso aprendizaje-enseñanza de los conceptos científicos a partir de los conceptos previamente formados por el sujeto en su vida cotidiana.

El principal punto de partida de sus teorías y una de sus principales aportaciones es la diferenciación de aprendizaje memorístico (los contenidos están relacionados entre sí de un modo arbitrario, careciendo de todo significado para la persona que aprende), y el Aprendizaje Significativo (el alumno relaciona su conocimiento obtenido con anterioridad, con el nuevo).

En muchas ocasiones a través del juego del canto el docente puede aproximar aprendizajes anteriores a los nuevos y generar en el niño significaciones más acordes con su entorno y su vivencia cotidiana.

Ausubel remarca que probablemente la forma más común del aprendizaje en las aulas es el verbal, pues por lo general el estudiante dedica más tiempo a la revisión de sus apuntes, explicaciones o debates con sus compañeros. Entonces el aprendizaje es verbal es casi siempre un recurso económico y muy eficaz. Se distinguen tres tipos de Aprendizaje Significativo:

APRENDIZAJE REPRESENTACIONES	APRENDIZAJE CONCEPTOS	APRENDIZAJE PROPOSICIONES
Atribuir significado a los símbolos	Situaciones o eventos atributos comunes que se puedan designar mediante símbolos. (ampliar su vocabulario)	Captación de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

Y con los cantos y juegos el aspecto verbal se trabaja de manera más detallada, de hecho, las dicciones del niño se vuelven más fluida y va adquiriendo mejor y mayor lenguaje; esto lo he experimentado con mis grupos.

En la misma línea Silva, Delgadillo (2010), menciona que con el Aprendizaje Significativo construyen herramientas de aprendizaje para las estudiantes dirigidas a facilitar sus procesos de aprendizaje, donde es necesario que aprendan a aprender, es decir que sean estratégicos en su aprendizaje pues al existir gran cantidad de información a su alrededor es de suma

importancia contar con los suficientes elementos potentes para acceder reflexiva y críticamente a mayores y diversas cantidades de información.

Silva (2009), hace referencia a las siguientes cuestiones sobre el Aprendizaje Significativo de D. Ausubel: Este tipo de aprendizaje es el que nos permite reconocer en nuestros alumnos sus habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos para poder ser utilizarlos en situaciones que se presenten dentro del contexto educativo, permitiendo enlazar información previa con la nueva información para que se convierta en una estructura cognitiva.

Díaz Barriga, de quien he anotado y referenciado estrategias que incorporo a mi cotidiana labor también refiere que el Aprendizaje Significativo “son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades), que un aprendiz cualquiera que sea (niño, persona con discapacidad, adulto, etc.), emplea consiente, controlada e intencional como instrumentos para aprender significativamente y solucionar problemas”.

Teniendo como cimiento los autores y sus teorías ya citadas no se debe perder de vista que siempre que se diseñen estrategias para enseñar y en la lógica que venimos señalando de utilizar cantos y juegos no debemos perder tres condiciones que son muy necesarias:

1. El alumno debe poseer los conocimientos previos adecuados para poder acceder a los conocimientos nuevos y por otro, el contenido ha de poseer una significatividad **psicológica**,
2. El contenido ha de poseer una cierta estructura interna, una cierta lógica intrínseca, un significado en sí mismo.

3. El alumno ha de tener una actitud favorable para aprender significativamente, ha de tener intención de relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya conoce.

4. Interacción con los conocimientos previos.

5. Otros factores de influencia. La percepción que tiene el alumno de la escuela, del profesor y de sus actuaciones; sus expectativas ante la enseñanza; sus motivaciones y actitudes; las estrategias de aprendizaje que es capaz de utilizar, etc.

En definitiva, los significados que finalmente construye a partir de lo que se le enseña no dependen sólo de los conocimientos previos que posea y de su puesta en relación con el nuevo material de aprendizaje, sino también del sentido que atribuye a éste y a la propia actividad de aprendizaje. Los significados que finalmente construye el alumno son, pues, el resultado de una compleja serie de interacciones en las que intervienen como mínimo tres elementos: el propio alumno, los contenidos de aprendizaje y el profesor, que guía el proceso de construcción de conocimiento, haciéndole participar en tareas y actividades que le permiten construir significados cada vez más próximos a los que poseen los contenidos del currículum escolar. El profesor, es pues, al mismo tiempo, una guía y un mediador.

Si seguimos en la lógica de pensar sobre estrategia de enseñanza y en el entendido que tomaremos al juego como estrategia para un aprendizaje significativo podemos pensar en estrategias;

- a) Pre instruccionales (antes): que nos permite preparar y alertar al estudiante sobre la relación entre el que y el cómo va a aprender, permitiendo la activación de

conocimientos y experiencias previas, permitiendo ubicarse en el contexto del aprendizaje.

- b) Construccionales (durante): que nos permiten apoyar los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza o de lectura del texto de enseñanza, la que nos permite la detección de la idea principal, conceptualización de los contenidos estructuración e interrelación de los contenidos.
- c) Postinstruccionales (después): son las que permite valorar al alumno su aprendizaje.

Relacionándolo en el nivel prescolar y con el juego, señalaría que a un niño de esta edad se le muestran por ejemplo los colores y como docente tiendo a evidenciar material concreto (frutas, bloques, cubos pelotas...) y material abstracto (laminas, dibujos), que le sean interesantes y logre su atención, con la diversidad de colores el niño empieza a relacionar lo que se le ha mostrado con lo que conoce. Por ejemplo, si se le muestra una manzana amarilla inmediatamente empezara a relacionar el color amarillo, con la manzana que ha saboreado, y así otros objetos que ha visto, un coche, pelota, silla, pelota..., dando como resultado un aprendizaje significativo, basado en sus saberes previos.

Otro ejemplo cuando el niño aprende los nombres de los animales de la granja y los observa en los libros, los asimila, aprende su sonido, los colores de los animales, si tienen manchas, sí tienen orejas..., y así cuando van de visita a la granja y ven a los animales en su ambiente natural y vivos, los relacionaran con la información recibida anteriormente.

Cabe señalar que ambos ejemplos están relacionado el juego y el canto ya que con el canto también podemos enseñar colores y los diferentes tipos de animales, como docentes tenemos

que utilizar todos los recursos necesarios para obtener un mejor aprendizaje significativo. De ahí que en el siguiente apartado considero conveniente establecer cómo podemos planear una estrategia de enseñanza vía el juego y el canto.

4.3 PLANEACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

El propósito más importante que tiene un educador es el de propiciar ambientes de aprendizaje óptimos y asimismo diseñar estrategias de enseñanza también óptimas con el propósito de que los educandos se apropien de aprendizajes significativos como lo señalamos en los subapartados 4.2.1, 4.2.2 y 4.2.3

Por ello en este apartado considero pertinente establecer con claridad cómo se debe diseñar, planear, elaborar, etc. una estrategia de enseñanza.

Dentro de la escuela y en particular en mi escuela una planeación, el diseño de estrategias de enseñanza que se plasman en una planeación se visualiza en un primer momento como una actividad administrativa y un proceso organizativo que define la dirección. Pero lo cierto que desde la concepción académica una estrategia es la herramienta indiscutible que un docente requiere para que junto con sus educandos transiten hacia la apropiación de saberes. De ahí que desde la teoría y desde mi experiencia una estrategia define los pasos a corto y largo

plazo, y cómo se deberán asignar todos los elementos y recursos para lograr que los alumnos aprendan.

Cuando se habla de estrategia en términos de enseñar y aprender, hay que visualizar entonces un acotamiento, es decir más específico el docente debe diseñar estrategias didácticas y/o de aprendizaje,

En el contexto en que hemos venido trabajando al juego como estrategia de enseñanza debemos enfatizar la importancia de una planeación que propicie que tanto docente como discente están en posibilidad de enseñar y aprender, y esto se refleja en cómo definamos la estrategia de enseñanza que conducirá siempre el docente y en consecuencia habrá una respuesta del alumno que no es más que un aprendizaje.

La siguiente tabla nos muestran los elementos que se deben considerar para la elaboración de una planeación didáctica argumentada.

1. Descripción del contexto interno y externo de la escuela.	
Este paso es importante porque... permite vincular el contexto (interno y externo) con las estrategias, espacios, materiales, actividades, tiempo y forma de evaluar con la planeación didáctica argumentada.	
¿Qué debe considerarse?	
Contexto interno	Contexto externo (relacionado con el alumno)
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y servicios con los que cuenta la escuela. • Organización escolar • Clima escolar. • Programas federales, estatales de apoyo alumnos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entorno familiar. • Entorno social. • Entorno cultural. • Entorno económico.
2. Diagnóstico de tu grupo.	

El diagnóstico del grupo... permite conocer los saberes previos de los estudiantes con lo que se facilita la organización de los aprendizajes que se abordarán, las estrategias y recursos que se utilizarán.

Para hacer esto, es importante contestar lo siguiente:

<p>¿Qué conozco de mis alumnos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes son mis alumnos? • ¿Cómo es su situación familiar? • ¿Cuáles son sus ritmos de aprendizaje? • ¿Qué logros y dificultades se observan en su aprendizaje?
<p>¿Qué elementos y características debo considerar de mis alumnos para realizar un diagnóstico del grupo efectivo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Número total. Hombres, mujeres, alumnos con necesidades educativas especiales • Rango de edad. • Formas y estilos de aprendizaje. • Necesidades educativas que presentan. • Apoyo que reciben • Formas de convivencia entre los alumnos del mismo grado (cordialidad, respeto, trato digno, disposición de escucha, respeto entre las opiniones, agresividad, inclusión, exclusión). • Formas de convivencia con alumnos de otros grados. • Instrumentos utilizados para identificar el nivel de conocimientos, así como habilidades y actitudes de los estudiantes.

3. Elaboración del plan de clase.

Este paso tiene como objetivo considerar las acciones que llevará a cabo el docente de una forma organizada para orientar su intervención, la cual tiene como fin desarrollar competencias y aprendizajes esperados

Para facilitar este proceso, el docente debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los aprendizajes esperados y los estándares curriculares a lograr.
- Conocimientos previos (del alumno).
- Articular las estrategias didácticas con las estrategias de evaluación del aprendizaje.

- Generar ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos que favorezcan el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas.
- Estrategias didácticas que propicien los aprendizajes esperados de manera continua e integrada, mediante la movilización de saberes.
- Procesos o productos de evaluación que evidencien el logro de los aprendizajes esperados.
- Involucrar al alumno en su proceso de aprendizaje.

* Es fundamental que, dentro del plan de clase, el docente describa qué es lo que se va a estudiar, qué se pretende que los alumnos aprendan, el tiempo destinado, los recursos. Estrategias didácticas y de evaluación que se utilizarán.

4. Fundamentación de las estrategias didáctica elegidas.

Para sustentar con argumentos las estrategias de enseñanza elegidas, es indispensable que el docente sepa la función que tiene dicha estrategia, cómo puede utilizarse y/o desarrollarse dentro de la clase.

Para facilitar este paso, es necesario que el docente responda las siguientes preguntas:

<p>¿Qué debo saber para llevar a cabo adecuadamente la fundamentación las estrategias didácticas elegidas?</p>	<p>Para ello es fundamental...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considerar las características generales de sus alumnos (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etc.). • Poseer un dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular, que se va a abordar. • Identificar la intencionalidad o meta que se desea lograr, así como las actividades cognitivas y/o pedagógicas que debe realizar el alumno para desarrollar sus conocimientos o competencias. • Vigilar constantemente el proceso de enseñanza, para identificar el progreso y aprendizaje de los alumnos.
<p>¿Qué debo considerar para hacer atractiva la clase para el alumno?</p>	<p>Debo considerar...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de aprendizaje que representen un desafío intelectual

	<p>para el alumno, a fin de generar en él, un interés por encontrar una solución a los problemas, retos y desafíos que se les presenten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrar el nivel de complejidad a los problemas, ejercicios, proyectos a fin de que estos no se hagan tediosos y con ello se pierda el interés del alumno por continuar con el desarrollo de la actividad didáctica o proyecto. • Considerar la implementación de recursos (didácticos (interactivos, aplicaciones, videos, etc.) para hacer una clase lúdica e interactiva.
<p>La creación de las de actividades de aprendizaje, requiere saber qué se enseña, cómo se enseña y cómo aprenden los alumnos; que recursos didácticos se utilizarán, así como la forma en que analizan los problemas que se les presenta y qué tan significativos son para el contexto en el que se lleva a cabo la clase.</p>	
<p>5. Estrategia de evaluación.</p>	
<p>El docente, al ser el encargado de la evaluación de los aprendizajes de sus alumnos, debe ser capaz de elegir, diseñar y utilizar apropiadamente los métodos e instrumentos de evaluación formativa que le permitan identificar el aprendizaje logrado por sus alumnos y en su caso, tomar decisiones que contribuyan al logro de los aprendizajes esperados previamente establecidos en la Planeación Didáctica Argumentada.</p> <p>Para lograrlo y docente debe...</p>	
<p>Identificar las estrategias e instrumentos más adecuados al nivel de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, así como al aprendizaje que se espera.</p>	<p>Esto implica hacer uso de los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica o matriz de verificación • Listas de cotejo o control • Registro anecdótico o anecdotario • Observación directa Producciones escritas y gráficas • Proyectos colectivos de búsqueda de información • Identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución

- Esquemas y mapas conceptuales
- Registros y cuadros de actitudes de los estudiantes observados en actividades colectivas
- Portafolios y carpetas de los trabajos
- Pruebas escritas u orales

La evaluación formativa debe permitir el desarrollo de las habilidades de reflexión, observación, análisis, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas. Con ello tanto el alumno como el docente estarán en condiciones de verificar el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias de cada alumno y del grupo.

La presente planeación se realiza desde el conocimiento matemático, pero utilizando al juego y al canto como estrategias de aprendizaje, precisamente este ensayo es lo que ha venido sosteniendo: que en los campos de conocimiento que se trabajen con el niño con las temáticas de español, matemáticas, exploración y conocimiento del medio, etc. se utilice al juego y al canto como la estrategia detone todo el proceso de enseñanza y aprendizaje que guiará la sesión. Eso no omite que se recurar al juego y a canto en situaciones exprofesas.



Planeación: Situación didáctica

Jardín de niños: _____

Clave: _____

Docente: _____ Grado y grupo: Kínder 3

Nombre de la situación	Propósito
------------------------	-----------

Contando y jugando me divierto con las matemáticas		Llevar a la práctica lo que conocen de los números y progresivamente desarrollar mayor dominio en la identificación de números y mayor rango de conteo, por medio de juegos y actividades interesantes y retadoras para los alumnos.	
Tiempo		Organización	
2 semanas		Grupal, e individual	
Componente curricular	Campo		Organizador curricular 1
Campo de formación académica	Lenguaje y comunicación		Oralidad
	Pensamiento matemático		Número, algebra y variación
Área de desarrollo personal y social			
	Educación física		Competencia motriz
Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados		
Conversación	Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.		
Numero	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		
	Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.		
Desarrollo de la motricidad	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos		
Tipo de experiencia		Recursos	
<p>Comparar colecciones y establecer relaciones tantos como, mayor que, menor que entre la cantidad de elementos de estas.</p> <p>Usar los números como cardinal, nominativo y ordinal en diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Determinar la cantidad de elementos en colecciones pequeñas ya sea por percepción o por conteo.</p> <p>Participar en juegos y actividades enviúdales y en coordinación con otros.</p>		<p>Boliche, foami, tarjetas, plumones, pegamento, tijeras, pintura, pompones, imágenes, pelotas y cinta.</p>	

INICIO

- Conformados en asamblea comenzare por cuestionar a los niños acerca de los números, ¿Qué números conocen?, ¿hasta qué número saben contar?, ¿saben contar a partir de otro número diferente a uno? Los alumnos socializan sus conocimientos previos y posteriormente observaran algunas tarjetas de los números en desorden, (de una por una) y les cuestionare ¿Qué número es?, ustedes saben que numero va después de este... me ayudaría a contar a partir de este número... etc.
- Proponerles a los niños realizar actividades sobre las matemáticas donde aprenderemos a través de diversos juegos, presentar un listado de juegos que vamos a realizar, comenzar por establecer reglas para jugar de cada juego (el o juego (s) que se realice por día)

DESARROLLO

- Utilizaremos todas las cosas que se encuentran a nuestro alrededor para contarlas oralmente y de manera ascendente.
- Los niños elaboraran sus propios materiales para que trabajen en el aula, en donde utilizaran material reciclado en donde le coloquen los números, y formen la serie numérica. Así para que ellos puedan manipularlos y se diviertan a la hora de trabajar con su nuevo material.

- **Gises de colores**

Otra de las estrategias que utilizaremos, serán los gises, los cuales junto con las tarjetas de los números las colocaremos en el patio, en donde los copiarán.

Ya que los tengan escritos, cada uno de los niños, entre todos revisaremos si lograron la consigna, o si alguien necesita apoyo.

Regresando al aula tendremos la tarea de que cada uno de los niños logre escribirlos en sus libretas de investigación.

A la hora de la salida se llevarán la consigna de que en casa cuenten los juguetes que cada uno de ellos tenga, y que coloque la serie numérica en orden ascendente, de igual forma tomando en cuenta las cantidades de cada una de las simbologías.

Revisaremos las tareas que se llevaron a casa, y les colocaremos los sellitos correspondientes a cada uno de los niños.

- **Contando cereal**

Utilizaremos materiales novedosos (cereal fruta loops), para realizar conteo y representar las cantidades, en donde cada uno de los niños, tendrá la oportunidad de poder manipularlos, formando la serie numérica de manera ascendente, de manera individual. Y apoyaremos a algunos niños que se les dificulte más realizar la actividad.

Al finalizar la dinámica, los niños realizarán sus registros en cada una de sus libretas

- **Observamos y contamos**

Utilizaremos las TIC'S para ponerles unos videos interactivos, en donde cada uno de los niños vaya siguiendo las indicaciones que se les vaya mencionando, basándose principalmente en la realización del conteo de manera oral y de forma ascendente.

Cada uno de los niños tendrá la oportunidad de poder participar de manera individual o grupal, según vayan siendo las indicaciones.

Al finalizar el video, tendremos una lluvia de ideas, en la cual tomaremos en cuenta las opiniones de ellos, lo que más les llamó la atención, lo que más les gusto, o lo que se les dificulto.

- **La telaraña de los elefantes**

En el pizarrón se dibujará una telaraña, solicitaré a algún niño que pase y tome la silueta de un elefante y lo pegue en el centro de la telaraña, los alumnos cantarán la estrofa: “un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña como veía que resistía fueron a llamar otro elefante”, Y así sucesivamente hasta pegar los 10 elefantes”

Posteriormente pedir a los alumnos que ordenen los elefantes en fila, para realizar un reto. Dos alumnos se colocarán a unos metros enfrente del pizarrón y al sonido del silbato tendrán que correr y tomar el elefante que ocupe el primer lugar, tercer lugar, etc. (previamente solicitarles que observen muy bien el orden de los elefantes y el lugar que ocupa cada uno.)

- **Números escondidos.**

Los alumnos buscaran tarjetas con un número que estén bajo su silla, (habrá tarjetas del 1 al 10 amarillas y rojas) una vez teniendo las tarjetas, les pediré primeramente que se coloquen por color. Una vez colocados por color deberán formar una fila del número 1 al 10 por equipos. Gana el equipo que se organice y realice la actividad más rápido. Al concluir les pedirá que lo realicen del número mayor al menor, del 1 al 10. Durante el juego observaré como se organizan los alumnos, como resuelven el problema planteado y se les guiara con cuestionamientos, ¿qué número tienes? ¿Va antes o después del número –? etc.

- **La gran carrera de animales.**

Los niños escucharan un cuento sobre los animales, en el pizarrón dibujar los animales que salieron y registrar en qué lugar quedo cada uno, posteriormente saldremos a la cancha y jugaremos a la gran carrera, (carreras de 5 o 6 niños), solicitar a los alumnos que aún no van correr, sean el jurado y me ayuden a ver qué lugar tuvo cada niño en la carrera, los primeros lugares de cada carrera podrán competir en la carrera final obteniendo un premio y una medalla.

- **Boliche**

Conformados en dos equipos y con apoyo de madres de familia los alumnos jugaran al boliche, ellos tendrán que lanzar la pelota derribar los bolos los cuales taran colocados en forma lineal, cuando cada integrante derribe un bolo, se le cuestionara ¿Qué lugar ocupa el bolo que derribaste?, ¿Cuántos bolos

derribaste?... los alumnos se irán formando para esperar su turno. (nombrar dos capitanes por equipos que ayuden a acomodar los bolos)

- **Adivina quién soy**

Comenzaremos a jugar algo de manera colectiva para que los alumnos comprendan la dinámica del juego, se colocarán en la mesa boca abajo tarjetas con números, solicitar algún niño que tome una tarjeta, pero no debe permitir que nadie vea que número tiene, el resto de los niños con mi apoyo tendrán que adivinar que número tiene empleando preguntas: es mayor -o menor -que x número, es el número x, hasta adivinar el número que tiene su compañero, continuar cambiando el rol y después intentar jugarlo en grupos.

- **El pulpo gigante**

En el pizarrón se colocará un pulpo gigante con números, explicarles a los niños que tienen que observar muy bien que número tiene en cada patita pues es el número que indicará la cantidad de pompones que debemos pegarle. (por turnos los alumnos irán pasando mientras cuentan en forma ascendente hasta llegar al número que indique cada patita de la medusa)

*Realizar un ejercicio individual referente al juego de la medusa realizado anteriormente.

Movimientos locos

Conformados en la cancha los pedirles a los niños que inventemos algunos movimientos locos para desplazarnos en la cancha, conformados en círculo experimentaremos los diversos movimientos, posteriormente en una línea ellos tendrán que avanzar con el movimiento que se indique llevando el control a través del conteo. Por ejemplo: 5 pasos de cangrejo, 10 saltos de conejo, 3 pasos de tortuga, 8 pasos de chango, etc. También cantaremos y bailaremos el baile de los animales.

CIERRE

Retomando la lista de juegos que se mostró al inicio de la situación, los niños hablarán sobre cuáles fueron sus juegos favoritos, cuáles les gustaron, que se les dificulte y que fue lo que aprendieron.

Técnicas de evaluación	Adecuaciones curriculares
Observación (Diario de trabajo)	Trabajar acuerdos con los alumnos que presentan indisciplina Involucrar a los alumnos que requieran como capitán siempre y cuando respete los acuerdos.
Desempeño de los alumnos (cuestionamientos)	
Análisis de desempeño (Rubrica)	

Por su parte la SEP(2017, pp.27-, 28): considera que la Planeación en el contexto Educativo es un desafío creativo para los docentes, ya que demanda de toda su experiencia y sus conocimientos en tanto que requieren anticipar, investigar, analizar, sintetizar, relacionar, imaginar, proponer, seleccionar, tomar decisiones, manejar adecuadamente el tiempo lectivo, conocer los recursos y materiales con los que cuenta, diversificar las estrategias didácticas y partir de las necesidades de los alumnos.

De acuerdo con lo anterior, hago hincapié que hoy en día en nuestra práctica docente la planeación debe volver hacer re-valorada como una herramienta importante, ya que a través de ella también hacemos la evaluación del desarrollo de nuestros alumnos, de igual manera en las planeaciones como docentes reflejamos nuestra creatividad al momento de seleccionar y organizar las actividades de aprendizajes con enfoques que permitan al niño desarrollar sus competencias, actitudes y criterios sobre los que aprende.

Para planear de manera consiente en relación con el Modelo Educativo, los docentes han de tomar en cuenta que el trabajo en las aulas debe de considerarse lo siguiente:

- . - Poner al alumno al centro

- . -Generar ambientes de aprendizaje cálido y seguro

- . - Diseñar experiencias para el aprendizaje situado

- . - Dar mayor importancia a la calidad que a la cantidad de los aprendizajes
- . - La situación del grupo ¿Dónde está cada alumno?, ¿Adónde deben llegar todos?
- . - La importancia de que los alumnos resuelvan problemas, aprendan de sus errores y apliquen lo aprendido en distintos contextos
- . - Diversificar las estrategias didácticas como preguntas detonadoras, problemas abiertos, procesos dialógicos , juegos , trabajo por proyectos , secuencias didácticas , estudio de casos, dilemas, debates ,asambleas, lluvia de ideas , etcétera.
- . - La relación con los contenidos de otras asignaturas y áreas del currículo para fomentar la interdisciplina.
- . - Su papel como mediador más que como instructor
- . - los saberes previos y los intereses de los estudiantes
- . - la diversidad de su aula
- . - Modelar con el ejemplo

La Secretaría de Educación Pública hace mención que menciona que cuando se planifica, se reflexiona anticipadamente para prever los desafíos que implica conseguir que los alumnos desarrollen sus capacidades y para analizar y organizar el trabajo educativo. Esta reflexión es la parte más importante de la planificación, el producto de las previsiones de la educadora es el registro del plan de trabajo.

Retirando, el planificar es importante, ya que en las planeaciones se describe de manera específica lo básico: estrategias, objetivos, actividades, recursos, tiempos, evaluación etc. que se llevarán a cabo.

Tanto dentro como fuera es espacio lúdico, el busca de alcanzar, de una forma consciente y organizada, el objetivo que queremos lograr en nuestros niños. En este sentido la planeación nos orienta en los procesos para el desarrollo éxito de la enseñanza aprendizaje. Asimismo la planeación nos ayuda a prever ya que en ella especificamos objetivos y metas que nos permite la definición de acciones, y a partir de esto determinar, lo recursos y estrategias apropiadas para lograr objetivos favorables.

El plan de trabajo tiene un sentido práctico que le ayuda a tener mayor claridad y precisión respecto a las finalidades educativas, a ordenar y sistematizar su trabajo, a revisar o contrastar sus previsiones con lo que ocurre durante el proceso educativo. Con el fin de favorecer lo anterior, el plan debe ser un documento concreto y claro. En cada situación didáctica del plan de trabajo, se debe incluir la siguiente información:

- Aprendizajes esperados
- Actividades que constituyen la situación didáctica
- Tiempo esperado para su desarrollo
- Recursos, es decir, todo lo que es necesario preparar (consignas, preguntas y otras intervenciones para promover intercambios), elaborar o conseguir porque no es parte del acervo de uso cotidiano del aula (microscopio, revistas y libros)

Es preciso mencionar que de acuerdo a lo anterior citado, una estrategia didáctica bien elaborada debe contener actividades que conduzcan al alumno a conocer, reflexionar, preguntar y analiza ; si logramos que los estudiantes realicen estos procesos mentales, podemos estar seguros que en nuestra labor como docentes valió la pena el esfuerzo de invertir tiempo en la preparación de las clases, para lograr los propósitos de la asignatura con un aprendizaje eficaz y sentir la satisfacción de haber conducido al alumno a su independencia, es decir, al haberle enseñado a aprender a aprender.

4.4 TIPOS DE JUEGOS Y CANTOS COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Hemos estado haciendo énfasis en todos los apartados anteriores sobre como el Juego y el Canto son acciones que el ser humano ejecuta en cierta manera de forma instintiva, y en cuanto a los niños estas acciones de canto y juego se dan con mayor espontaneidad y énfasis, de tal manera que cuando esas dinámicas de juego y canto se hacen parte de los espacios de enseñanza y aprendizaje, es posible transformar el ambiente, brindando grandes beneficios para a la educadora y a los pequeños alumnos en el desarrollo de las sesiones de clases. El tiempo se mueve entre risas, textos, cantos y juegos; cada día se van aprendiendo algunos temas que los programas marcan, pero insertados en estas acciones, convirtiéndose en experiencias de grata de aprendizaje, previamente diseñada por la educadora. Los juegos inspiran a los pequeños a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de su atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Seguramente por ello la UNICEF (2019), en los entornos organizados de Educación Preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás.

Por su parte la SEP (2017), en el Modelo de Atención Educativa a la Primera Infancia, considera que el papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

De igual forma menciona que El juego en el entorno educativo es una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños. Por ello merece un lugar protagónico en la educación inicial, ya que promueve la autonomía, y reconoce la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocidas y acompañada por los padres, tutores y los agentes educativos. El juego es la actividad básica mediante la cual los infantes conocen el mundo, lo exploran, reconocen y establecen relaciones con el medio que los rodea, asimilando conductas sociales,

desarrollando actitudes y experiencias que les ayudan a construir sus conocimientos y a expresar sus sentimientos y emociones.

La siguiente tabla es presentada por la SEP (2017), Modelo educativo a la primera infancia en la cual muestra la importancia que tiene el juego de acuerdo a los ejes señalados por esta misma:

Eje	Importancia del Juego
Relación consigo mismo y con los demás	El juego permite a las niñas y los niños expresar su forma particular de ser, identificarse, experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. Les permite establecer relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas. El juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos.
Comunicación, el arte y el razonamiento matemático	A las niñas y niños les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, proponer nuevas maneras de jugar y esperar el turno, observar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a duda, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado.
Relación del niño con el entorno natural y sociocultural	El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad, en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que les inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se

	promueve y practica mediante los juegos de reglas. En la parte social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto.
--	---

Asimismo la SEP (2017), menciona que en la Educación Inicial se desarrollan diferentes juegos cuya estructura es importante reconocer, ya que condicionará los contenidos a enseñar y la forma en que el agente educativo intervendrá para propiciar su aprendizaje. Por lo tanto, los contenidos se presentan organizados de la siguiente forma, refiriéndose al juego en general y a los distintos tipos de juego: el juego dramático, el juego de construcción, el juego con reglas y los juegos tradicionales.

De acuerdo con lo anterior mencionado la SEP (2017), presenta las siguientes tablas donde se muestra la importancia de los distintitos tipos de juegos.

Juego en General	
Descripción	Aportaciones
<p>Es la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. El juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de las niñas y los niños.</p> <p>El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es en este nivel una actividad innata que puede tomar múltiples formas y va cambiando con la edad.</p> <p>Cuando juegan los niños se involucran de manera integral –con cuerpo, mente y espíritu—, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.</p> <p>Al jugar, los infantes experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Integración al grupo de pares. . Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites. . Inicio en la coordinación de las acciones propias con las de sus pares. . Búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema. . Colaboración e interacción con los pares. . Intercambio de ideas y negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego. . Desarrollo de la imaginación. . Expresión de necesidades, sentimientos y emociones.

Juegos Dramáticos

Es una recreación de la realidad. En ella las niñas y los niños plasman las funciones y las tareas de otras personas, fundamentalmente de los adultos y las relaciones que observan entre ellos; reproducen en sus juegos la realidad social que los circunda.

Los adultos amplían el mundo imaginativo de los infantes, con la introducción de nuevos personajes y situaciones, y al mismo tiempo lo universalizan.

De esta manera, será posible pensar en ampliar sus conocimientos y, por lo tanto, sus posibilidades lúdicas.

Resulta sumamente necesario extender y complejizar, desde la institución escolar, el universo simbólico de los niños con oportunidades variadas de conocer el ambiente social, para que su juego también se enriquezca con una diversidad de temáticas.

- . Asunción de diferentes roles, sostenimiento de estos y su variación.
- . Anticipación de las escenas a dramatizar, de los materiales, del espacio, de la temática inicial.
- . Interés por el conocimiento del mundo social a partir de asumir diferentes roles lúdicos.
- . Organización del espacio de juego

Juegos de Construcción

<p>Se centran en construir nuevos objetos a partir de la combinación de diferentes elementos. Podemos nombrar ejemplo el juego con bloques, los juegos con piezas pequeñas de ensamble o la construcción con material de reciclaje.</p> <p>En este tipo de juego las acciones del niño se ven orientadas por metas precisas que él mismo establece, dando paso a construcciones cada vez más sofisticadas.</p> <p>Cuando los niños se enfrentan con nuevos materiales precisan de una etapa de exploración que muchas veces se convierte en juego con esos objetos. Cabe destacar que en el despliegue que los niños hacen con este tipo de juego, es característico observar cómo transforman rápidamente el juego de construcción en juego dramático, utilizando lo realizado para organizar secuencias de ficción.</p> <p>Es importante señalar que explorar supone responder a la pregunta “¿qué puede hacer este objeto?”; mientras que jugar permite responder a una pregunta diferente: “¿Qué puedo hacer con este objeto?”. En la exploración el interés de los infantes se centra en conocer los objetos y probar las diferentes acciones que pueden realizar con ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales. . Organización del espacio de juego. . Anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares. . Utilización de los materiales para la creación de variados escenarios lúdicos
---	---

Juegos con Reglas Convencionales	
<p>Se destaca la presencia de reglas externas que diferencian un juego de otro, lo que supone instrucciones predeterminadas. Aquí el juego existe con independencia del jugador o el sentido que este quiera atribuirle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Conocimiento de las reglas del juego. . Respeto por las reglas de juego. . Recreación de las reglas del juego a partir de la apropiación de estas.

<p>El juego posee reglas externas más allá de lo que los niños puedan jugar, estableciendo sus propias reglas.</p> <p>Algunos de estos juegos se usarán después como estrategia metodológica para enseñar contenidos de otras áreas. Sin embargo, es necesario destacar que primero debe permitirse que el niño se apropie de la estructura de estos juegos, que conozca las reglas de estos y las pueda poner en práctica.</p> <p>Después de este proceso de apropiación, será pertinente usar el juego como estrategia de enseñanza del contenido propio y de otros contenidos.</p>	<p>. Inicio en la elaboración de estrategias, teniendo en cuenta las acciones realizadas por los contrincantes del juego.</p>
---	---

Juegos Tradicionales

<p>Tienen un papel fundamental en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos.</p> <p>Considerar al juego como parte del patrimonio cultural y social nos permite pensar estrategias para facilitar su transmisión generacional e intergeneracional, favoreciendo el trabajo con las familias, ya que todas están en condiciones de aportar ideas, sugerencias y experiencias con relación al juego.</p> <p>Los juegos tradicionales forman parte del acervo cultural de cada comunidad, por lo que debe ofrecerse un espacio para que los mismos tengan lugar.</p> <p>En el centro escolar es fundamental a fin de garantizar la transmisión de valores culturales.</p> <p>Como toda transmisión, incluye también la posibilidad de recreación y reconstrucción de lo transmitido, por eso muchas veces encontramos gran variedad de modos de jugarlos. Sería interesante, entonces, que los juegos tradicionales formaran parte cotidiana del centro y se jugaran en el aula o fuera de ella frecuentemente.</p> <p>También puede plantearse la posibilidad de elaborar un proyecto específico en el que los niños conozcan el juego</p>	<p>. - Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.</p> <p>. - Conocimiento de juegos tradicionales de otras culturas</p>
---	---

<p>en las distintas culturas y se promueva la participación de las familias que dé a conocer sus propias experiencias de juego y las de sus padres o abuelos.</p> <p>Este proyecto incluiría otros contenidos y diversas actividades, además de jugar; para lograrlo sería importante cuidar el espacio y el tiempo de juego, y no sólo el conocimiento sobre los juegos tradicionales.</p>	
---	--

Tomado de SEP (2017) Libro Modelo educativo a la primera infancia

Por su parte Gómez (2015) en su artículo El Juego infantil y su Importancia en el Desarrollo; hace referencia que el Juego aporta los siguientes beneficios:

- . - Es indispensable para la estructuración del yo
- . - Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en como las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- . - Es fundamental para que el niño aprenda a vivir
- . - Favorece la sociabilidad temprana
- . - Favorece las habilidades de comunicación social (asertividad)

Así mismo el Juego como medio Educativo es un elemento muy significativo porque:

- . - Enriquece la imaginación, se sabe, y los pedagogos, lo tienen, que el juego aporta mucho en el proceso creativo
- . - Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración, la memoria

De igual manera el Juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

. - La asimilación

. - La comprensión

. - La aceptación de la realidad externa

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas más bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuando disfruta el niño montado en el caballo en un palo de escoba, o arrastrando. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

El juego de los niños consiste en “perder el tiempo”, en perderse en el tiempo, a encontrarse con el mundo a través de una relación excitante, llena de misterio, de riesgo y aventura. Y el motor de esta acción es el más potente que conocemos los seres humanos: el placer. Por eso los niños y niñas, cuando juegan de verdad, pueden olvidarse incluso de comer». Francesco Tonucci.

El Ritmo, las Canciones Motrices y Expresión Corporal, estos constituyen el medio a través del cual se sintetizan las dos áreas de conocimiento, la educación física y musical. El ritmo tratado a través de las canciones presenta sus dos aspectos más significativos: el ritmo y el movimiento, y el ritmo y la palabra. Siguiendo el espíritu de la reforma educativa se presenta

una metodología basada en la acción y la globalización como elementos básicos del aprendizaje, a través de estrategias lúdicas basadas en la motivación y los intereses de los niños. Las letras que plantean las canciones motrices permiten al niño conectar su aprendizaje con su experiencia cotidiana. Soler, Victoria (2010) Revista digital, Buenos Aires.

De igual manera consideran que para los niños, el canto es una necesidad y constituye un acto espontáneo que desarrolla la capacidad de expresión artística y afectiva, contribuyendo al desarrollo global de su personalidad en sus tres dimensiones: física, intelectual y afectiva. En cuanto a la melodía, son sencillas, pegadizas y de fácil memorización. El timbre, es la cualidad del sonido emitido por una voz o un instrumento, que a su vez permite diferenciarlo de otras voces o instrumentos. En las canciones motrices se debe presentar una grabación instrumental de gran variedad tímbrica para que éstas resulten atractivas a los niños.

Así como también enfatizan que la metodología de las canciones debe establecer una secuencia para la enseñanza del texto, de las habilidades motrices propuestas, ritmo y melodía para facilitar la tarea final: la entonación de la canción. El procedimiento de la enseñanza de las canciones debe cumplir estas fases:

1. Establecer un diálogo con los niños en torno al tema central.
2. Iniciar el trabajo sobre las distintas habilidades motrices: esquema corporal, respiración, relajación, especialidad, temporalidad...en
3. Comentarles a los niños el contenido de la canción.
4. Le enseñamos la melodía de la canción cantándola con el texto
5. Realizamos actividades encaminadas al desarrollo de la memoria auditiva.

6. Se puede cantar realizando el mayor número de matices expresivos.
7. Para trabajar el ritmo se puede proponer palmear las sílabas del texto mientras se canta la canción.

Las canciones infantiles son una de las mejores herramientas para formar la mente de los más pequeños. La música contribuye de manera activa en el desarrollo integral de los niños: intelectual, auditivo, lingüístico, sensorial y motriz. Por ello, ésta se ha convertido en un elemento fundamental en la educación de los niños en edad preescolar.

En los primeros años de vida de los niños, su cerebro es mucho más plástico que el de un adulto y tiene un potencial de aprendizaje más amplio. Todo lo que reciban los pequeños hasta los 6 o 7 años marcará su modo de enfrentarse al mundo. Aprovechar esta etapa, orientando y estimulando el aprendizaje de los niños de la manera adecuada es vital para su desarrollo y su futuro.

Las canciones infantiles aportan numerosos beneficios por sí solas. Cantar les ayuda a los niños a desarrollar su inteligencia y creatividad a través de la imaginación. Seguir los ritmos de los movimientos y de la música, por ejemplo, dando palmas o golpecitos en la mesa, fomenta el desarrollo lógico y matemático. También, las letras les ayudan en la memoria y la concentración para ampliar su vocabulario. Por otro lado, la música facilita el desarrollo social y afectivo, fomentando los sentimientos de seguridad emocional, confianza y autonomía.

Pero las canciones no solo desarrollan sus capacidades y les enseñan, sino que les ayuda a ser más felices, les dota de recursos para calmar las emociones negativas y los entretienen y relajan.

¿Cómo ayudan las canciones infantiles?

- **Aprender letras y números:** al ser una forma lúdica y divertida de aprendizaje, los niños lo hacen casi de manera automática.
- **Asimilar hábitos:** gracias a la música le podemos enseñar a los niños cómo vestirse, pautas de higiene, fomentar la responsabilidad o la autonomía.
- **Mejorar la concentración:** la música favorece la concentración, especialmente a aquellos niños que tienen dificultades en este aspecto. Las melodías suaves ayudan a que estén más concentrados en la tarea que esté realizando en ese momento.
- **Aprender a leer:** a los pequeños que se les enseña con canciones, aprenden a identificar las letras y sus sonidos más rápido. Antes de saber leer, se familiarizan con las formas y el sonido de las letras, favoreciendo su pronunciación.

Los niños que aprenden con canciones pueden desarrollar más su creatividad y adquirir facilidades en el aprendizaje de nuevos idiomas, de ahí que varios docentes y expertos sobre el tema mencionen que es importante que los pequeños escuchen canciones en casa, canten, jueguen con música y que entiendan esta herramienta como algo agradable

Por otra parte, Según Najarro (2011) “El canto infantil constituye una actividad imprescindible en el aula, contribuye en coordinación con las demás áreas curriculares al logro de una educación multilateral, completa, integral, holística y armónica del hombre”

De acuerdo con lo anterior citado el canto es algo muy indispensable en el aula, porque permite la articulación en conjunto de todas las áreas, permite una educación completa, integradora para la formación del hombre. No solo es eso, sino que también ayuda a que las personas se puedan comunicar mejor y desarrollen sus relaciones interpersonales.

De igual manera Según (Najarro, 2011) “La práctica cotidiana del canto infantil, en la escuela contribuye imprescindiblemente a desarrollar habilidades lingüísticas y no lingüísticas”. A partir de esta cita en lo personal me queda más claro que debo como educadora utilizar el canto sino diariamente, si preferentemente para que los niños desarrollen sus habilidades lingüísticas como: el escuchar, leer, escribir y en consecuencia meditar; así mismo las habilidades que no son lingüísticas como: el bailar, hacer gestos, movimientos finos y gruesos etc.

De igual manera con la cita de Alonso Amezcua (2014), “La práctica del canto en la educación formal favorece el desarrollo de las tres áreas de la educación musical: educación vocal, auditiva y rítmica, capaz de desarrollar y educar la voz, el oído y el ritmo”, también me da elementos para aseverar aún más y seguir utilizando al canto como estrategia. El autor nos menciona, que el canto está ligado a desarrollar habilidades importantes en los niños mismos que tienen que ver con el aspecto verbal, auditivo y también motor. Por ello es posible decir que el ritmo tiene una estrecha vinculación con la parte física, la melodía con la afectividad y la textura con la intelectualidad.

La Educadora que utiliza al Juego y al Canto como Estrategia de Enseñanza debe pensar en estos elementos:

- Diagnóstico: Determinar los intereses en la clase, creando una ruta en conjunto con los pequeños una vez que hemos preguntado sobre intereses en función al tema y a la estrategia, es importante fijar metas en equipo.
- Planeación: Se visualizan y seleccionan los juegos y cantos a utilizar de acuerdo con propósitos planteados previamente y la temática que se va a abordar.

- **Implementación:** El momento en que se aplican cada uno de los juegos y/o de los cantos seleccionados en una, dos clases o las que sean necesarias para trabajar dicho tema seleccionado.
- **Seguimiento:** Es la continua reflexión que se realiza sobre los progresos, de aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo emergidos de las sesiones de clase.
- **Evaluación:** Debe ser de forma continua, se visualiza las nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego o del canto.

Junto con los pequeños, es importante visualizar también formas de ir integrando paulatinamente elementos más llamativos que representen retos. Dichos retos ayudarán a los pequeños alumnos a la asimilación de conocimientos junto con la interacción con compañeros y con la educadora docentes, tratando de obtener mejores resultados de aprendizaje y de relaciones entre pares y autoridad. Es conveniente pensar en proponer juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar algunas actividades que deben trabajarse en equipo, haciendo énfasis en el respeto a las reglas, recordando que en el caso del juego deben desempeñarse roles, superan conflictos y dificultades, y en el caso del canto hay reglas en función al respeto que se le da a la habilidad y destreza que el niño maneja y que habría que reconocer que es posible que algunos alumnos no tengan elementos propios para el canto, pero se enfatiza que no estamos formando cantores, sino utilizando al canto como elementos positivo para que el pequeño aprenda un conocimiento. Para ambas, canto y juego se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

CONCLUSIONES

La Educación Preescolar es uno de los niveles de la Educación Básica más privilegiados para desarrollar en los alumnos habilidades cognitivas, sociales, afectivas y destrezas básicas que serán el garante para incorporar nuevos y más elevados conocimientos a lo largo de su trayectoria escolar.

Es en el docente en el que recae la responsabilidad de educar bajo los postulados que marca el artículo 3º constitucional, así como la Ley General de Educación y todas las políticas, normas y disposiciones en materia que de educación se trate.

A través del acto pedagógico el docente debe crear a medida de lo posible los mejores ambientes de aprendizaje, así como buscar las mejores estrategias que le permitan que el alumno aprenda y aprenda correctamente.

Desde mi experiencia docente y con todo lo antes expuesto sin dudarlo puedo dar evidencia que un camino para que mi alumno de preescolar aprenda bien y correctamente es utilizar al canto y al juego como una estrategia de enseñanza.

Cierto que utilizar el juego y el canto como estrategia de enseñanza no son del todo una panacea o un descubrimiento revolucionario, el hecho es que cuando dichas estrategias se incorporan al quehacer docente con un propósito y meta específico, bajo lineamientos didácticos muy pensados tienen un resultado garante para un aprendizaje más sólido en los pequeños.

El juego y el canto es una parte esencial del desarrollo de todos los niños, estos comienzan en la infancia e idealmente, continúa a lo largo de su vida, es la manera en que los niños aprenden a socializar, a pensar, a resolver problemas, a madurar y lo más importante, a divertirse.

El desarrollo de los cantos y juegos educativos en los niños influye positivamente en la estimulación de la inteligencia, lingüística y el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas desarrollan la memoria, la atención, percepción, la comunicación, y el pensamiento.

Los teóricos que he tenido la oportunidad de revisar me han dado más elementos para consolidar mi apreciación sobre el canto y el juego y me he hecho aseverar que ambos elementos (estrategias para el caso que nos ocupa) fomentan el aprendizaje, los niños expresan, comunican, aumentan su capacidad de concentración y memoria, aprenden y enriquecen su vocabulario mejorando su lenguaje, incrementan su desarrollo intelectual.

No me queda más que expresar que la elaboración de este documento me ha vuelto a situar en la gran responsabilidad que conlleva mi profesión y en la ética con la que tengo que desempeñar, así como el aliento para seguir buscando no solo estrategias como las aquí desarrolladas, sino otras que favorezcan aprendizajes en mis alumnos que les permitan estar en el aquí y en el ahora en cada instante de su vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Trujillo Robinson, Ávila Jorge, Díaz Lorenas Claudio, Rojas Jara Constanza, Sáez González Fernando, (2017), “Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Significativo en Contextos Universitarios”, Dirección de Docencia (Universidad de Concepción), Unidad de Investigación y Desarrollo Docente, Chile.
- Alcadia García Socorro, (2009), La importancia de la Obligatoriedad de la educación Preescolar en México (tesis de la Lic. En educación Preescolar en México), Universidad Pedagógica Nacional-042, Cd. Del Carmen, Campeche.
- Antúnez Celso. (2006). Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples. Madrid, España: NARCEA, S.A. de Ediciones.
- Arredondo Meza Ana Karen, (2012), Los Cantos Infantiles Como Estrategia Didáctica para Favorecer El Desarrollo personal y social En el Niño, Preescolar., (tesis de la Lic., En Educación Preescolar), Universidad Pedagógica Nacional -099, Cd. De México.
- Barrón Ruiz A.,1991, Investigación y Expresión Didácticas <https://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/39770/9322>
- Bruner. (2017). La Psicología Cultural. El Juego.pp.81-95. España: Salvat
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas Gerardo (1998). “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos” en Estrategias docentes para un

aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista. México, McGraw-Hill pp. 69-112.

- EDUCERE, Artículos, Año 6, N.º 19, octubre-noviembre-diciembre, 2002 Minerva Torres Carmen 291, García González Enrique. (2010).
- Estrada, Torre, Asier. (2019). Las Canciones Infantiles Como Herramienta en la etapa de 0-6 años. Maestro en Educación Preescolar. Universidad de Cantabria.
- García González Enrique. (2010). Piaget: La Formación de la Inteligencia. México: Trillas.
- Galindo Cantú Gloria Manuela, Hernández Guzmán Santos Amalia, Macías Cruz María Eugenia, Sánchez Martínez Génova, Ruiz Ramírez José Fina, La Importancia de la Educación Preescolar Como Base para el primer grado de Primaria, (tesis de la Lic. En Educación Preescolar y Lic. En Educación Primaria), Universidad Pedagógica Nacional 05-D, sede Nueva Rosita, Monclova, Coahuila, 1993
- Hernández Cárdenas Yesenia, 2016, Que elementos debo considerar para elaborar una planeación, (<https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/que-elementos-debo-considerar-para-elaborar-una/7b04aed0-0125-439b-871f-31f1e0d156ab>)
- Leyva Garzón Ana María, 2011. El Juego Como Estrategia Didáctica (tesis de la Licenciatura en pedagogía Infantil). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá

- López Rivera María Ayde, 2005. El Juego Como Medio para la Adquisición de Aprendizaje Significativo en la Educación, (tesis Lic. En educación Preescolar) Universidad Pedagógica Nacional, unidad 153, Ecatepec, 2005.
- Martínez Vidal Juan, Soler Sandra Victoria. (mayo 2010). Ritmo, Canciones Motrices, y Expresión Corporal en Educación Infantil. 144,<https://www.efdeportes.com/efd144/ritmo-canciones-motrices-en-educacion-infantil.htm>
- Myers G. Robert (1999) Revista Americana, Atención y desarrollo de la primera infancia en Latinoamérica y El Caribe: Una revisión de los diez últimos años y una mirada hacia el futuro.
- Reina Cruz Cristina. (febrero 2009). El Juego Infantil. Innovación y Experiencias Educativas, 45, 9.
- SEP. (2017). Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Ciudad de México: SEP.
- SEP, 2017, Modelo de Atención Educativa a la Primera Infancia, Ciudad de México, SEP
- Silva Delgadillo Citlalli, (2010), Un Acercamiento a las Estrategias de Aprendizaje, Lic. En Pedagogía, Universidad Pedagógica Nacional, unidad 092, cd. De México.
- Soto García Patricia. (1999). Los Ritmos Cantos y Juegos en el Nivel Preescolar. Lic. en Educación Preescolar. Universidad Pedagógica Nacional Unidad 99, Ciudad de México.

- UNICEF, Aprendizajes A través del Juego (Reforzar el Aprendizaje a través del Juego en los programas de Educación en la Primera Infancia), 2018. (<http://www.editorial.com/blog/que-es>).